MACINTOSH • AMIGA • IBM PC • GRY TELEWIZYJNE i KONSOLE

SEGA SERVICE

84 STRONY Gry Telewizyjne i Konsole

LUTY (2/96)

INDEX 321052
ISSN 1230-7726
CENA 3 zł 30 gr
43000 zł

32

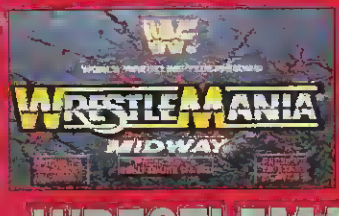
UWAGA!!! UWAGA!!! UWAGA!!!
KONKURSY
dwa duże i trzeci malutki

RAYMAN • DESTRUCTION DERBY •
DONKEY KONG COUNTRY • COALA •
RAVEN PROJECT • THUNDERHAWK 2
I HAVE NO MOUTH & I MUST SCREAM •
INDYCAR RACING 2 • TERMINATOR •
MR TOMATO • DRUID •
STONEKEEP •
FOREST DUMB •
i inne...

NAVY STRIKE

WARCRAFT 2

FIFA'96



WRESTLEMANIA

Test Modemu
ZYXEL U-1496E

User Jama podpowiada
JAK KUPIĆ KOMPUTER

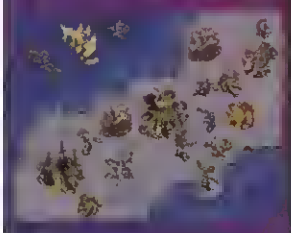
7 x PINBALL
PRZEGLĄD FLIPERÓW CZ. 1

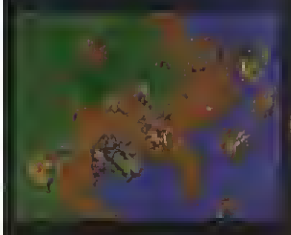
Grafika: Bubblegum Crisis/Bubblegum Crash – Nena (Pegaz Ass)

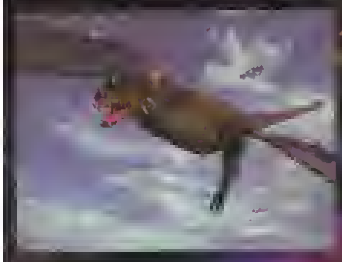
Spectrum HoloByte
MICROPROSE
Nowa oferta
Nowe możliwości
Nowe przeżycia
Widziałeś ten film?
Teraz masz szansę w nim zagrać
TOP GUN®
IPS
Copyright ©1995 by Spectrum Holobyte Ltd.
Informacje i zamówienia u wyłącznego dystrybutora:
IPS Computer Group Sp. z o. o.
02-916 W-wa, ul. Okrężna 3. Tel. (0-22) 642 27 68.
ZAPRASZAMY!

CZAS WOJNY NADCHODZI

WarCraft II
TIDES OF DARKNESS







Wielka bitwa
o Azeroth, teraz
no morzu, lądzie
i w powietrzu.
WarCraft 2
to arcydzieło pod
każdym względem.
Piękna, szczegółow
grafika (SVGA !),
wciągająca akcja,
niepowtarzalny
nastrój
i wiele, wiele, wiel
innych cech sprawi,
że pokochosz tą gr

Instrukcja w
języku polskim

cena 145 zł.

STRATEGIA W CZYSTEJ FORMIE !

Twoje zdolności
dowodzenia
poddone zostoną
najcięższej próbie.
Czy zdołasz
poprowadzić swoją
wielką armię do
totalnego
zwycięstwa ?

cena 169 zł.

CD PROJEKT

Wyłączna dystrybucja w Palsce CD Projekt,
ul. Marszałkawska 7/3, 00-626 Warszawa
tel./ fax. (0-22) 25 07 03 , 25 82 02, 25 71 51
Sklep firmawy: Warszawa, ul. Indyjska 25A
tel./fax (0-22) 672 80 18
Lista punktáw sprzedaży na str. 24

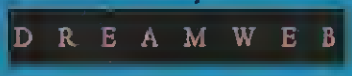
Bloodwings 49

Body Slam 22

Capitalism.....56

Coala: Cute Name, Deadly Weapon 16
Cyberspeed 33
Darkseed 2.....45

Destruction Derby.....84



Dreamweb CD 51

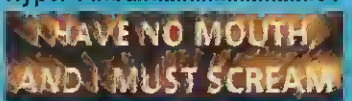
Druid 50
Earthworm Jim.....22
Extreme Pinball.....55
FIFA Soccer 96.....30

Firestorm Thunderhawk 2.....36
Forest Dumb.....18

Front Page Football Pro 96 ...32
Gate 2 Freedom.....20

Great Naval Battles 4.....56

Hooves of Thunder 33
Hyper Pinball.....54



I Have no Mouth and I Must Scream 42

Indycar Racing 2 40
Lost in Mine.....19

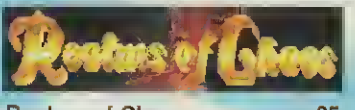
Mimi and the Mites.....22
Mr. Tomato 21
Navy Strike 34

Nectaris.....58
Nemesis Mission.....25

Pechowy Prezent 21
Pinball Mania.....55
Pinball World.....55

Pro Team Soccer 23
Psycho Pinball 54

Raven Project.....52



Realms of Chaos.....25
Rings of Magi 25

Skunny 23

Sleepwalker 20

SSSM Manager Piłkarski.....32

Stonekeep.....46
Su-25.....36

Suburban Commando 18
Tekwar 38

Terminator Future Shock 38
The Web.....55
Transport Tycoon Deluxe 58
Tri Tryst 23

Turrican 2 25
Ultra Pinball.....54

Virocop 17
Virtual Karts 40
Warcraft 2 60
WWF Wrestlemania 28

■ ■ ■

Gry TV i Konsole.....62
Hardware 69
Kombat Korner.....26
Krusty Klub 22
Manga Room 81
Moje Boje.....12
Rzut Okiem 5

Wydawca
ProScript Sp. z o.o.
jest członkiem OGÓLNOPOLSKIEGO STOWARZYSZENIA WYDAWCÓW

Redaktor naczelny
Marcin Przasnyski

Z-ca red. nacz.
Waldemar Nowak

Zespół redakcyjny:
Paweł Chmielowiec, Andrzej Cwalina, Dariusz Góralski, Marcin Kamil Górecki, Paweł Jankowski, Lech Kalwas, Robert Korzeniewski, Piotr Mańkowski, Jacek Marczewski, Kamil Mętrak, Maciej Ogiński, Piotr Pawlak, Paweł Sikora, Bogdan Wiciński

Design & DTP
STUDIO ProScript, Pegaz Ass® Design Group
Waldemar Nowak, Jacek Piekarek, Adam Andrzejewski

Nakład 125.000 egz.

Adres redakcji
ul. Wronia 35/37
00-846 Warszawa
tel. (0-22) 620-1261 w. 550 (godz. 9[00]-16[00])
fax (0-22) 620-9309
e-mail: secserv@polbox.com.pl

Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, w przypadku publikacji, zastrzega sobie prawo do skrótów. Wszystkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli.

W początkach roku producenci gier zwykle odpoczywają, dlatego nie należy zbytnio liczyć na zalew nowych tytułów. Co nieco się pojawiło, ale z pewnością nie można tego porównywać z tym, co się działo w początkach grudnia. Następnego równie dużego wysypu nowych produktów należy oczekiwać w początkach lata. Tymczasem warto odnotować zapowiedzi czterech bardzo ciekawych projektów. Znana z cenionego FLIGHT UNLIMITED firma LOOKING GLASS TECHNOLOGIES wypuści nowe scenerie do powyższej gry, a oprócz tego pracuje nad kolejnymi symulatorami, tematycznie obejmującymi obie wojny światowe oraz wojnę w Korei. GREMLIN ogłosił, że późną wiosną wyda REALMS OF THE HAUNTING, zręcznościówkę z engine 3D, która z tego co widać po wczesnych screenach, zmiażdży DOOM, DARK FORCES i DESCENT razem wzięte. W tej opowieści rozgrywającej się w pełnym tajemnic sanktuarium celem jest odnalezienie sześciu odłamków pieczęci, która złożona może powstrzymać inwazję zombi. Koniecznie zapamiętajcie, że skrót ROTH będzie odtąd kojarzony z czymś innym niż przestarzały już obecnie RISE OF THE TRIAD.

Chris Roberts odłożył na razie plany związane z piątą częścią WING COMMANDER i postanowił zająć się grą przygodową w klimacie fantasy. Brzmi to wręcz nieprawdopodobnie, a jednak to prawda! Scenariusz do tego projektu wyszedł spod pióra Michaela Moorcocka, czwartego po Terrym Pratchettcie (DISCWORLD), Orsonie Scott Cardzie (dialogi do THE DIG) oraz Rogerze Zelaznym (CHRONOMASTER) światowej sławy pisarzem fantasy, który zdecydował się przyłączyć do pozbywających się kompleksów autorów gier komputerowych. Moorcock jest autorem m.in. wydanej w Polsce serii „Historia Runestaff'a", jego książki są lekkie i przyjemne w odbiorze. Prace nad SILVERHEART ruszą w bieżącym roku, zaś sfinalizowane zostaną wiosną 1997 r.

ALIEN ODYSSEY

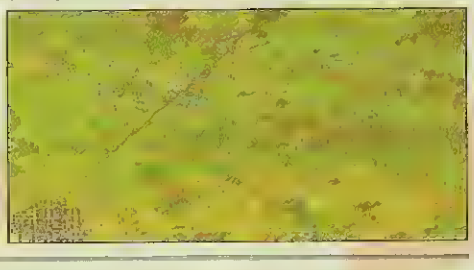
ARGONAUT/PHILIPS

Po wydaniu FX FIGHTER firma ARGONAUT powróciła ideowo do swego wcześniejszego dzieła o tytule CREATURE SHOCK. W nowej grze ALIEN ODYSSEY najpierw leci się nad dżunglą, gdzie trzeba szybko strzelać, nie mogąc kontrolować pojazdu, potem zaś trafia się do tajnej bazy. Bohater o imieniu Psaph musi pokonać hordy zbuntowanych robotów Dak. Psapha widać z różnych ujęć kamery (jak w ALONE IN THE DARK), może on poruszać się z pełną swobodą, do rozwiązania ma sporą porcję zagadek w stylu: włącz przycisk i pędź do sąsiednich drzwi. Całość jest dobra pod względem wykonania, a przyjemność z grania pozostaje na poziomie zbliżonym do wspomnianego wcześniej CREATURE SHOCK.

BATTLEGROUND GETTYSBURG

TALON SOFT

Za sprawą firmy TALON SOFT już drugi raz możemy poczuć się prawdziwym dowódcą na polu walki. Druga już gra tej firmy – BATTLEGROUND GETTYSBURG – to typowa planszówka, rozgrywana na heksach i przy pomocy żetonów wyobrażających pułki i baterie. Ale gdy włączymy tryb 3D to widzimy plastyczne pole walki, figurki żołnierzy i sprzętu w liniach i kolumnach. Dymy wystrzałów, wspaniałe dźwięki i znakomita grafika nie są jednak tym co powoduje, że każdy strateg pokocha tylko tę grę. Wspaniałe, rzeczywiste algorytmy, realne dowodzenie, sugestywne oddanie morale oddziałów i ówczesnej taktyki czynią z niej podręcznik dla każdego stratega.



CONGO

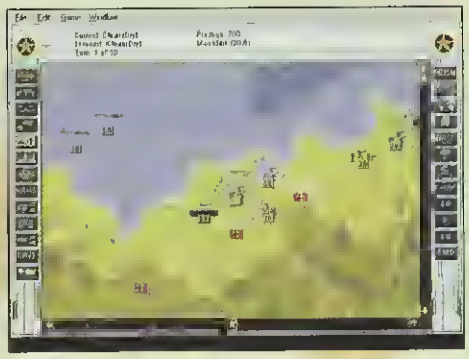
VIACOM/WINDOWS

CONGO miało być wielkie i piękne, ale przy całym szacunku, pierwsze wrażenie nie jest aż tak entuzjastyczne. W grze zostajemy rzuceni w serce lasu zwrotnikowego, gdzie można się natknąć na odmianę przerażających goryli. Za cel wyznaczono odnalezienie zaginionego miasta. Oprawa składa się z serii nieruchomych obrazków, ubarwionych odgłosami dżungli. Dość często akcja przerywana jest ładnie wykonanymi scenkami. Przypomnijmy, że pomysł pochodzi z bestsellera Michaela Crichtona, średnio udany film też już był. Wydawca – VIACOM (właściciel m.in. MTV) operuje nie tylko na polu gier komputerowych, wydaje się jednak być firmą, której działanie obliczone jest wyłącznie na szybkie zyski, nie zaś na zdobycie marki.

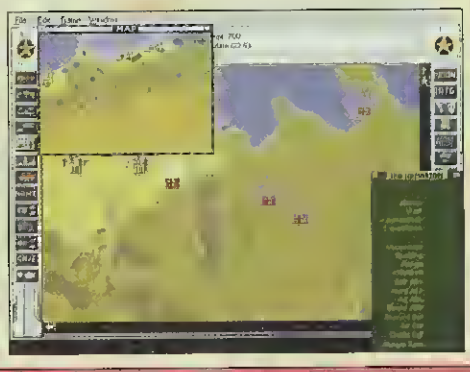
ALLIED GENERAL

SSI/MINDSCAPE/WINDOWS

Kontynuacją bardzo przychylnie przyjętego przez strategów PANZER GENERAL stał się wydany właśnie ALLIED GENERAL. Większość menusów oraz reguł rządzących poruszaniem się oddziałów po heksagonalnym teatrze działań wojennych nie uległa zmianie, bo dobre rzeczy powinno się zostawiać w spokoju.



Do wyboru pozostaje 35 scenariuszy podzielonych na trzy kampanie. Pierwsza rozgrywa się w Afryce Północnej, druga w Europie Zachodniej, trzecia zaś to wojna na froncie wschodnim. Wielbiciele „mocnej" strategii powinni być usatysfakcjonowani mnogością ikon i rozwijanych menu.



DARK EYE

WARNER INTERACTIVE

Zwróćcie szczególną uwagę na tę grę, gdyż została ona zrobiona przez Artystów pisanych przez wielkie „A". W DARK EYE sterownik i implikowany przez niego mało interaktywny sposób poruszania się pozostawiają co prawda trochę do życzenia, jednak jest wiele pomysłów zupełnie zaskakujących. Trafiwszy do surrealistycznych krain, musisz w nich rozwiązywać zagadki. W jednej z nich odwiedza się tajemniczy dom, w którym mieszka malarz i jego rodzina. Postacie wyglądają tak, jak w żadnej innej grze komputerowej – ich śmieszne gesty i miny są po prostu nie do opisania, a grafika sprawia wrażenie arcydzieł autorstwa Dudy-Gracza. Owa, wydana „na dniach" gra, będzie czymś na styku FRANKENSTEIN i LABYRINTH OF TIME.

DIABLO

BLIZZARD

W czasach mrocznego średniowiecza przybywasz do skażonej przez zło wioski. Przez kryptę

znajdujesz przejście do tajemniczej sieci korytarzy podziemnego imperium, by zmierzyć się tam z regularnymi oddziałami ciemności. Będący produkcją z pogranicza RPG i gry zręcznościowej DIABLO zapowiada się arcyinteresująco. Autorzy obiecują zróżnicowane pod względem typów NPC oraz logiczny rozwój cech postaci w zależności od podejmowanych wyzwań. Program działa w podwyższonej rozdzielczości, dysponuje izometryczną grafiką 3D, ukaże się najpewniej w drugiej połowie roku.

ENDORFUN

WARNER/WINDOWS

Oto doskonała gra logiczna pod Windows – z jednej strony ciekawa i zajmująca, z drugiej nowocześnie i starannie wykonana. Przewracaniu sześcianiku po planszy w pogoni za kolorowymi polami, towarzyszy orkiestrowa muzyka... ENDORFUN to świetny przerywnik w pracy!

Z KRAJU • Z KRAJU • Z KRAJU • Z KRAJU

Po serii wystaw, turniejów i premier kończących miniony rok, w naszej branży nieco się uspokoiło. Oczywiście nowe gry wciąż się ukazują, lecz to już nie to samo, co przedgwiazdkowe szaleństwo. Sytuacja wciąż się stabilizuje, widać rosnący profesjonalizm dystrybutorów, autorzy polskich gier też coraz więcej potrafią. Składa się na to na pewno silna konkurencja oraz duże ambicje ludzi, dla których gry pomału stają się życiową specjalizacją.

■ 10 stycznia w warszawskim kinie Wiedza odbył się przedpremierowy pokaz filmu „Mortal Kombat", który zorganizowaliśmy wraz z dystrybutorem filmu – IMP Poland. Na koktajlu po seansie miała miejsce prezentacja MORTAL KOMBAT 3 na PC CD i SONY PLAYSTATION, zaś w kuluarach przechadzały się szychy naszego rynku, spędzając czas na pogawędkach. Bliższa relacja w numerze.

■ Firma LANSER z Elbląga, która została autoryzowanym dystrybutorem PLAYSTATION w Polsce, z hukiem rozpoczęła działalność w pierwszej połowie stycznia. Organizowana jest ogólnopolska sieć dystrybucji sprzętu i programów, na rynek trafi też wiele peryferiów – joysticków, padów, kart pamięci i innych dodatków.

■ Z nieoficjalnych informacji wiemy, że w pierwszym kwartale ma rozpocząć się również sprzedaż konkurencyjnej superkonsoli, którą jest SEGA SATURN. Nie mamy na razie bliższych danych, lecz będzie to na pewno poważne zagrożenie dla PLAYSTATION tym bardziej, że gier na SATURNA jest coraz więcej.

■ Nasi informatorzy donoszą również, że działa wiele „potajemnych" firm programistycznych pracujących nad grami, które nie ujawniają się jeszcze opinii publicznej. Chętnie służymy swoimi łamami w celu opisywania najlepszych osiągnięć, zapowiedzi, wersji demo itp.

■ Zbliża się kolejny sezon targowy. Pierwszą ważną imprezą w 1996 roku było słynne Komputer Expo w PKiN (23-26 stycznia), gdzie udział wzięło wiele firm związanych z grami. Na targach miała miejsce m.in. z dawna zapowiadana premiera pierwszej polskiej gry na CD – TEENAGENT, która została wyprodukowana przez METROPOLIS, a wydana w tej wersji przez CD PROJEKT.

■ Kolejne targi to katowicki PLAYBOX, który odbędzie się w dniach 1-3 marca. Organizatorzy zapowiadają mnóstwo atrakcji, w tym przywiązanie znacznie więcej uwagi growej części imprezy, która poświęcona jest również branży fonograficznej i video. Z pewnością odbędzie się wręczenie nagród za miniony rok, które przyznawać będą m.in. czytelnicy SECRET SERVICE, którzy wezmą udział w głosowaniu. Szczegóły w numerze.

■ Z prawdziwą przyjemnością możemy pochwalić duet firm IPS-LICOMP za szybkie i sprawne wydawanie kolejnych produktów. Do sklepów błyskawicznie trafiły np. REBEL ASSAULT 2 i MILLENIA, obie gry w całkowicie spolszczonych pudełkach. Przymykamy na razie oczy na przeciągające się GABRIEL KNIGHT 2, THE DIG, 11TH HOUR i inne. Niecierpliwie czekamy!

■ To ciekawe, że mimo dużej konkurencji kilku zachodnich producentów gier nie jest jeszcze „obstawionych" przez naszych dystrybutorów. W tajemnicy zdradzamy niektóre z nich: CYBERDREAMS, DOMARK, LEGEND ENTERTAINMENT, MAXIS, MILLENIUM. Może warto się zainteresować.

■ Mamy nadzieję, że czytelnicy wybaczą nam drobną wiadomość ze świata w tym miejscu. Już w dniach 12-14 kwietnia odbędzie się wiosenne wydanie londyńskich targów ECTS. Cała polska branża na pewno już zaciera ręce na myśl o kolejnym roboczym wypadzie nad Tamizę.

■ Dwa słowa o sytuacji w Internecie. Ceny wzrosły nie 10 lecz ok. 5 razy, wprowadzono opłaty w zależności od intensywności korzystania z łączy. Z naszej praktyki wynika, że przy kosztach na poziomie jak dawniej, miesięczny limit megabajtów kończy się trzeciego dnia. Ola Internet!

■ Serdecznie przepraszamy wszystkich czytelników za opóźnienie w ukazaniu się styczniowego numeru SECRET SERVICE, które osiągnęło aż 8 dni. Wobec winnych wyciągnęliśmy surowe konsekwencje, które skończyły się m.in. zmianą drukarni. Mamy nadzieję, że podobna sytuacja nie powtórzy się szybciej niż za kolejne 3 lata.

DUNGEON KEEPER

BULLFROG/ELECTRONIC ARTS

Trochę się odwleka termin wydania DUNGEON KEEPER, na razie do dyspozycji jest jedynie nieinteraktywne demo. W owej mającej stać się czymś odświeżającym na niwie RPG produkcji klasyczna sytuacja jest odwrócona – gracz jest zarządcą lochu i musi bronić go przez zakusami śmiałków. Najpierw rozplanowuje się rozkład lochu, potem kompletuje legion potworów. W końcu loch staje otworem i w jego progi wkraczają śmiałkowie. Im większy i więcej w nim bogactw, tym większa zgraja przybywa, by wynieść precjoza.

Akcję można oglądać w rzucie izometrycznym z góry lub z oczu któregoś z potworów. DUNGEON KEEPER wykorzystuje engine MAGIC CARPET, autorzy składają przyrzeczenie, iż będzie on działał z dobrą prędkością nawet na 486DX/33. Peter Molyneux dodaje, że sztuczna inteligencja każdej z postaci opisana jest 1024 bajtami, podczas gdy na przykład w pradawnym POPULOUS było to tylko 48 bajtów. Ma to stanowić dowód na to, iż gry rozwijają się również jakościowo.

RIPPER

TAKE 2/GAMETEK

W naszej branży równolegle z uznanymi i potężnymi magnatami koegzystują firmy nieco mniejsze, ale posiadające nieposkromione aspiracje, jeśli chodzi o przyszły rozwój. Jednym z przykładów młodych gniewnych jest powstałe w maju 1994 r. TAKE 2 INTERACTIVE. U jego podstaw stoją ludzie, którzy wcześniej pracowali nad m.in. BLOODNET oraz F-15 STRIKE EAGLE 3. Już jako niezależna firma wydali w kooperacji z GAMETEK następujące tytuły: STAR CRUSADER, HELL: A CYBERPUNK THRILLER, BUREAU 13, MILLENIA: ALTERED DESTINIES, MAXIMUM ROADKILL. Budżet firmy rośnie w szybkim tempie. Od 1.5 mln USD, poprzez 8 mln w roku 1995, aż po planowane 16 mln na rok bieżący. Wydawanie kolejnych tytułów jest planowane równolegle na PC, Sony Playstation, 3DO i Sega Saturn.

Obok zapowiadanych na bieżący rok produktów SENSORY OVERLOAD oraz BATTLECRUISER 3000 AD, firma przygotowuje również detektywistyczną przygodówkę w konwencji filmu interaktywnego pod tytułem RIPPER. Gra składa się niemal w całości ze sfilmowanego materiału, wydana zostanie najprawdopodobniej na czterech płytkach CD. Fabuła pozostaje nie do końca jasna, pewne jest jedynie, że po mieście szarogęsi się morderca, którego trzeba będzie uspokoić.

Akcja wyświetlana jest na całym ekranie, sposobem umieszczenia postaci w renderowanych sceneriach kojarzy się z UNDER A KILLING MOON. Rzeczą, która napędza reklamę grze, są nazwiska występujących aktorów. Christopher Walken („Łowca Jeleni", „Wrota Niebios", „Pulp Fiction") to aktor znany publiczności i posiadający dużą renomę w branży filmowej. Oprócz niego zobaczymy też Johna Rhys-Daviesa, pamiętamy go z WING COMMANDER 3, gdzie odtwarzał postać Paladina.

GENE WARS

BULLFROG/ELECTRONIC ARTS

Tuż za DUNGEON KEEPER firma BULLFROG zapowiada lądowanie na rynku strategicznej gry GENE WARS. Gracz dysponuje tu laboratoriami genetycznymi, których potęga będzie mu pomocna w pokonaniu przeciwnika. Można w nich bowiem uruchomić produkcję dinozaurów oraz innych stworzonych metodą klonowania i ingerencji w DNA monstrów. Akcję widać z izometrycznego rzutu a'la POPULOUS. Zdarzenia oczywiście rozgrywają się w czasie rzeczywistym, a całość podziwiać będziemy w podwyższonej rozdzielczości, z grafiką bez dwu zdań szybszą i staranniejszą niźli w opublikowanym właśnie przez MICROPROSE THIS MEANS WAR.

PAX IMPERIA 2

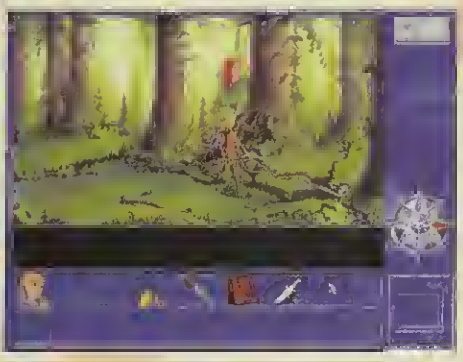
BLIZZARD/WINDOWS

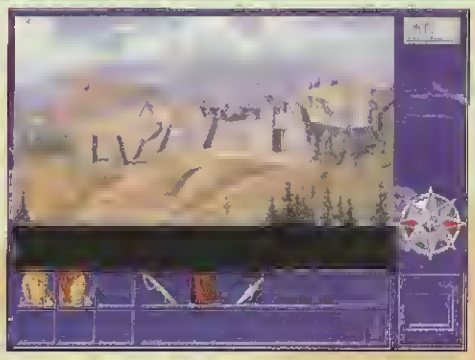
WARCRAFT 2 sprzedaje się znakomicie, wszystkie opinie o tym produkcie są również pozytywne. Okazuje się, iż BLIZZARD ma w zanadrzu kolejne tytuły, pierwszy znaczący to PAX IMPERIA 2. Chodzi tam o budowę gwiezdnego mocarstwa, przy masie statystyk i filmowych wstawek. Pamiętamy zapowiadany z dużą pompą OUTPOST, który poruszał podobny temat, ale zdaniem speców był produkcją raczej wtórną. PAX IMPERIA 2 wydaje się natomiast być opracowany z większą dbałością o realia i spójność reguł, przy okazji tylko będąc wyposażonym w świetną grafikę.

SHANNARA

LEGEND ENTERTAINMENT

Ile już było przygodówek ze stajni LEGEND, tego nie zliczy się tak od razu. To dobre gry, zawierające zawsze ten sam sterownik oraz podobny sposób tworzenia grafiki. Teraz pojawiła się SHANNARA, której scenariusz oparty zo-





stał na książkowej trylogii fantasy autorstwa Terry Brooks. Z miłych niespodzianek można wymienić aż sześcioosobowy momentami skład podróżujących bohaterów oraz o klasę lepiej niż w DEATH GATE przygotowaną ścieżkę dźwiękową. Sekwencje walki z napotkanymi potworami są zrealizowane podobnie jak w SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN, z tym że tam potyczki cechował znacznie większy dynamizm.

WARHAMMER

GAMES WORKSHOP/MINDSCAPE/ WINDOWS 95

W wojennej strategii WARHAMMER: SHADOW OF THE HORNED RAT zostajesz mianowany przywódcą najemników, twoim jedynym źródłem utrzymania jest wojaczka. A że popyt na takie usługi stale rośnie, co rusz masz przegląd nowych misji: eskortowanie, ochrona, wyzwalanie wiosek to tylko nieliczne z czekających atrakcji. Głównym atutem programu pozostaje sposób realizacji bitew. Dziejącym się w czasie rzeczywistym walkom można się przyglądać dowolnie obracając umieszczoną nad polem bitwy kamerą i mogąc wywoływać zbliżenia oddziałów – w tym sensie jest to o wiele więcej niż to, z czym mieliśmy do czynienia w COMMAND & CONQUER. Twoja armia może

się składać z 25 różnych typów oddziałów, komputerowego przeciwnika z ponad dwa razy tyle. Oprócz walki trzeba ciułać pieniądze, za które później werbujesz do swych szeregów kolejnych ochotników. Nie tylko na pierwszy rzut oka WARHAMMER prezentuje się nad wyraz zachęcająco.

CYBERMAGE

ORIGIN/ELECTRONIC ARTS

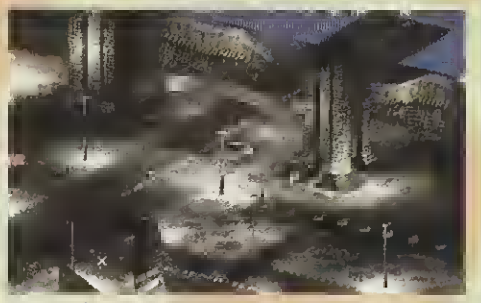
Kolejna gra w stylu DOOM. Tym razem w cyberpunkowej, a nawet trochę komiksowej oprawie. Akcja rozgrywa się w XXI w., w najróżniejszych prześlicznych sceneriach. Pojawiają się elementy nieznane dotychczas w tym gatunku: można jeździć i latać różnymi machinami bojowymi, są nawet delikatne wątki przygodowe. Szeroki asortyment środków bojowych poszerza jeszcze możliwość czaro-

wania. Na twej drodze staną regimenty ludzi, zastępy czarowników, legiony potworów i watachy zwierząt. Scenariusz gry przypomina nieco SYSTEM SHOCK w wydaniu bardziej zręcznościowym. Gra pracuje zarówno w trybie VGA jak i SVGA, ale do tego ostatniego potrzeba 16 MB RAM.

SYNDICATE 2

BULLFROG/ELECTRONIC ARTS

Trzecim ze sztandarowych produktów firmy BULLFROG jest SYNDICATE 2, który oparty oczywiście na trójwymiarowym systemie z MAGIC CARPET ma zamiar powtórzyć sukces na miarę pierwszej części. Najważniejsze cechy programu to niesłychane wręcz efekty graficzne – zabawy



światłami, miękkie obracanie trójwymiarowej scenerii oraz stereofoniczne udźwiękowienie.

W stosunku do SYNDICATE „dwójka" będzie zupełnie nowym, oryginalnym programem. Taką politykę firmy zdają się potwierdzać również sygnały z ORIGIN o rychłym wydaniu BIOFORGE PLUS, który ma kontynuować przygody Lexa od

momentu, w którym zakończył się BIOFORGE. Grafika pozostanie w niskiej rozdzielczości, jądro programu będzie również bez zmian. Dopiero w BIOFORGE 2 obejrzymy renderowane na bieżąco sceny w wysokiej rozdzielczości.

Gdyby bezkrytycznie podchodzić do wszystkich Amigowych zapowiedzi, to sytuacja wyglądałaby zbyt różowo. Jeśli jednak zrealizuje się choć część planów najróżniejszych firm, to Amiga jeszcze długo będzie na swym poletku nie do pokonania. Ukazała się już ponad połowa z ostrożnie zapowiadanych przez nas w zeszłym miesiącu tytułów, co pozwala mieć nadzieję, że i te poniższe szybko ujrzą światło dzienne.

GLOOM DE LUXE (BLACK MAGIC) – Po komercyjnym sukcesie GLOOM ma się ukazać data disk zawierający 21 nowych leveli i prawdopodobnie edytor własnych poziomów.

BREATHLESS (OTM) – Z cyklu DOOM'o-watych grupa FIELDS OF VISION ma zamiar uraczyć nas swym nowym produktem. Zapowiada się kolejna krwawa jatka rodem z zaplecza sklepu mięsnego.

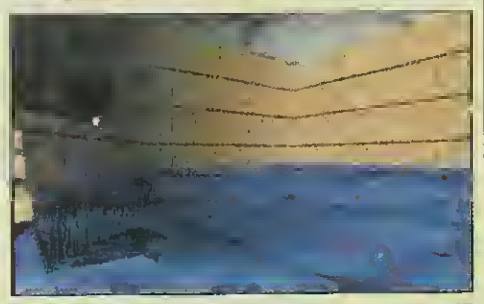
WATCHOVER (CYBERARTS) – W krainie wielkich śniegów, ojczyźnie Św. Mikołaja, jest wielu miłośników Amigi, którzy bawiąc się w wydawanie demek wzięli się poważnie do roboty i zaczęli wydawać całkiem niezłe gry. Ich sztandarowym produktem jest strzelaninka wywodząca się w prostej linii z nurtu mlócek. Niezaspokojony i nieokiełznany komandos potrafi dokonać rzeczy niemożliwych. A oto najistotniejsze cechy apetycznie zapowiadającego się tytułu: możliwość grania w dwie osoby, siedem rodzajów konwencjonalnej broni, trzy różnorodne scenerie: dżungla, pustynia, miasto, sześć długich, urozmaiconych misji, interesujące uzbrojenie wroga, w tym mnóstwo pojazdów jeżdżących i latających, wysoka inteligencja przeciwników, ginący przeciwnik udaje czasem śmierć, nawet w kałuży krwi potrafi dokuczyć. Program działa na Amigach 1200/4000/CD32, instaluje się na twardym dysku.

XP8 (WEATHERMINE) – Strzelaninka w wertykalnym rzucie z uwzględnieniem grania w dwie osoby.

STARFIGHTER (FABIO BIZETTI) – Nawiązując do nieśmiertelnego EPIC, obywatel kraju przypominającego but, koduje strzelaninę 3D rozgrywającą się w przestrzeni kosmicznej, zaczerpniętej z bogatej literatury sf. Konstrukcja graficzna bazuje na czystej matematyce, w postaci teksturowanych wektorów z uwzględnieniem drobnych detali, uzależnionych od mocy obliczeniowej sprzętu.

ALIEN BREED 3D SPECIAL EDITION

TEAM17/OCEAN/AMIGA/MARZEC



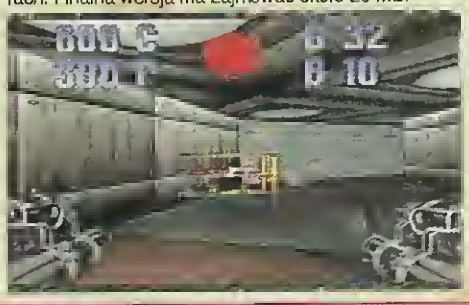
Powstająca w wielkim zamieszaniu i niespotykanym ostatnio nagłośnieniu produkcja TEAM 17 – ALIEN BREED 3D nie wzbudziła wystarczającego aplauzu wśród pożeraczy nowości, ze względu na nie taką grafikę jak zapowiadano i brak intro, pomimo wydania jej na srebrnym krążku. Naprawić ma to produkowana nowa wersja AB3D z dopiskiem SPECIAL EDITION. Pierwsza wersja beta uchyla rąbka tajemnicy, ukazując coś zupełnie nowego, z całkowicie zmienioną szatą graficzną i spreparowaną od nowa galerią potworów. Całość wykonana jest z ray-tracowanych obiektów i ścian pokrytych metalicznymi teksturami.

NEMAC 4

BIT&FUN/AMIGA 1200/STYCZEŃ

To bardzo obiecująca strzelanina w stylu DOOM mająca szansę stać się znaczącą pozycją. Wykonali ją utalentowani programiści z Niemiec. Grę charakteryzuje szybka grafika, dowolnie konfigurowana. Można ją

wyświetlić od 64 do 256 kolorów w sześciu rozdzielczościach, z hi-resem włącznie. Uruchamiając wersję demo doznałem krećka gałek ocznych, chociaż obawiam się o szybkość działania na wolnych komputerach. Finalna wersja ma zajmować około 20 MB.



SKARB TEMPLARIUSZY

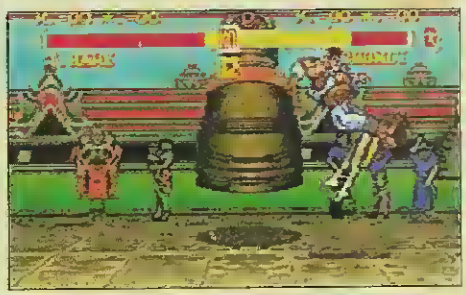
L.K.AVALON/AMIGA/GRUDZIEŃ 95

Grupa EAGLE SOFT ledwo co spreparowała ciekawą platformówkę FOREST DUMB, a AVALON wydał kolejną grę tej obiecującej ekipy. Tym razem jest to przygodówka przypominająca wyglądem SEN znany z Amigi czy TAJEMNICĘ STATUETKI z PC. SKARB TEMPLARIUSZY nawiązuje tematycznie do znanego, chociażby z serii „Pan Samochodzik", tajemniczego zakonu. Chęcią odkrycia ich legendarnych skarbów żyje niejeden nastoletni marzyciel. Gra działa tak samo na wszystkich modelach Amig, składa się z 65 skanowanych zdjęć wyświetlanych w trybie HAM – 4096 kolorów. Zajmuje 3 dyskietki i instaluje się na twardym dysku.

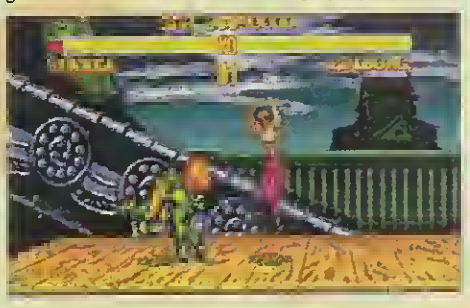
SUPER STREET FIGHTER 2 CHALLENGE EDITION

GAMETEK/AMIGA/AMIGA1200/LUTY

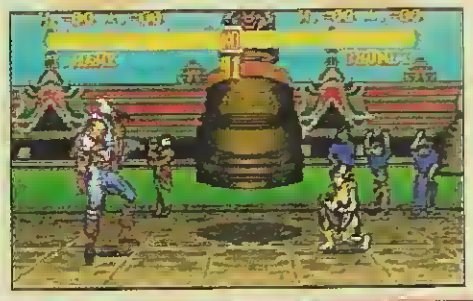
Supergratka dla prawdziwych superwojowników – bijatyka, jedna z najlepszych w kategorii 2D. Osiemnastu wojowników, których imiona znają wszystkie jeże, żądnych krwi, zadawania bólu, po-



pisów godnych mistrzów. Na arenach całego świata odbywa się pokaz ich umiejętności dzięki tobie, głównemu animatorowi kombinacji specjalnych cio-



sów i combosów. Niedługo zaprezentujemy całą listę kombinacji ciosów, póki co wyżywajcie się godnie i nie dopuśćcie aby jakiś cieć spuszczał wam bęcki. Postacie zostały nieznacznie pomniejszone, żeby nie tracić na szybkości i płynności animacji. Wynagradzają to z nawiązką kolory i dobra grafika.



Od Redakcji

Jeśli mielibyśmy bezbłędnie wskazać najważniejsze wydarzenie ostatnich miesięcy, to z pewnością wiele oczu zwróciłoby się na idący ostatnio w kinach film „Mortal Kombat". Pisaliśmy o nim już w październiku, była recenzja, były konkursy, był wreszcie pokaz przedpremierowy, a wszystko dlatego, że oto na naszych oczach powstaje zupełnie nowa jakość, tworzą się bardzo ważne dla rynku gier podwaliny do wyjścia na szersze wody. Za wcześnie jeszcze, by porównywać wykreowany przez ACCLAIM i rozreklamowany przez MIDWAY znak „MK" z „Cocâ-Colą", lecz trzeba sobie zdawać sprawę, że to nowe i niespotykane wcześniej zjawisko nie jest dziełem przypadku. Jest to dowodem, że ponad dziesięcioletnia praca wielu tysięcy ludzi tworzących gry zaowocowała stworzeniem nowego, powszechnego stylu rozrywki. Nie dość tego, bo oto powstała pierwsza gra, która wyrwała się z hermetycznego i wąskiego bądź co bądź środowiska graczy, i której znak stał się elementem kultury masowej. Nie jest to oczywiście dziełem przypadku, lecz wynikiem wytężonej i ukierunkowanej pracy.

W każdej z dziedzin komputerowego życia postęp jest bardzo szybki. Nie sposób określić, za ile lat gry staną się towarem masowym, tzn. takim, którego potencjalnym odbiorcą jest każdy człowiek. Jest to uzależnione od kilku czynników, które wpływają na długotrwały proces budowania nowoczesnej „kultury", o ile to słowo ma jeszcze tutaj zastosowanie. Mamy nadzieję, że instytucje odgrywające najważniejszą rolę w „masowości" rozrywki – m.in. Hollywood, stacje telewizyjne i popularne czasopisma dostrzegły właśnie przyszłość, jaka rysuje się przed grami. Mamy również nadzieję, że sprzęt komputerowy będzie coraz lepszy i coraz tańszy. Stąd już tylko krok do prawdziwej rewolucji, w wyniku której... no właśnie. Trudno powiedzieć, na co tak wszyscy czekamy. Ostatnią iskierka nadziei poświęcamy natomiast na to, aby Polska odgrywała jak największą rolę w tym, co będzie się działo.

Redakcja

P.S. Czy uwierzycie, że MORTAL KOMBAT miał nazywać się DRAGON FIRE? This sucks!

Aloha! Internet!

From: secserv@polbox.com.pl
To: Everyone

Czołem pogorzelcy! Ciekawe ilu nas zostało po masakrze cenowej. Nie popadajmy jednak w zwątpienie. Firmy – dostarczyciele Internetu odgrażają się już powszechnie, że coś z tym trzeba zrobić. M.in. nasz provider przymierza się do bezpośredniego wykupienia części łącza satelitarnego – bez czyjegokolwiek pośrednictwa. Zobaczymy jak to się wszystko ułoży.

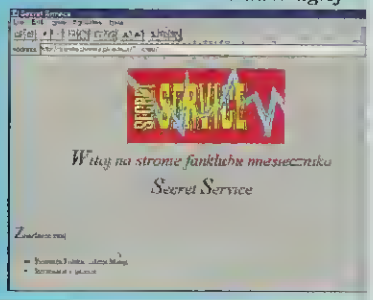
Spełniam życzenia z listów – kupa adresów: MODy, MIDy, adresy firm gierkowych i sprzętowych, a także trochę różności. Mam nadzieję, że zaspokoi to wasze najpilniejsze potrzeby. Jak zwykle oczekuję na uwagi.

UWAGA!!! UWAGA!!!

W pięknym mieście Krakowie powstał nasz Internetowy Fan-Club. Strona WWW znajduje się na serwerze studenckim Instytutu Chemii i Technologii Nieorganicznej w ramach Wydziału Inżynierii i Technologii Ceramicznej Politechniki Krakowskiej (ale nazwa!). Jej adres poniżej.

Jak na razie zawartość to głównie Manga i screeny z gier, ale w planach jest dużo, dużo więcej. Stronę prowadzą: Łukasz „Kelcon" Keler, Łukasz „Chopin" Zalubski, Adam „Seal" Rybak i Mateusz „Yarpen" Moskala. Całość zawdzięcza swe istnienie administratorowi serwera p. Markowi Bobrowskiemu. Pozdrawiamy, Panie Marku!

Witia Krugłoj

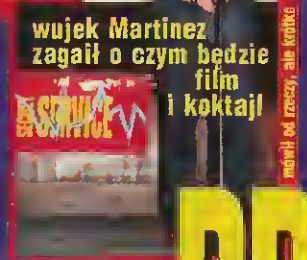


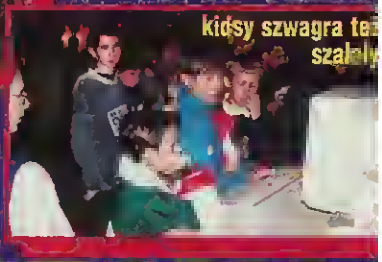
HTTP://Chemia.pipeta.pk.edu.pl/~ss-fan

Adres FTP	Katalog
Pliki muzyczne	
PLIKI MIDI	
ftp.funet.fi	/pub/sounds/midi
ftp.ipb_fr	/pub/midi/
wuarchive.wustl.edu	/systems/ibmpc/ultrasound/sound/midi/files
PLIKI MOD	
garbo.uwasa.fi	/pc/sb lub /pc/music
ftp.cdrom.com	/pub/aminet/mods lub pub/demos/music/songs
ftp.funet.fi	/pub/amiga/audio lub pub/msdos/sound
ftp.brad.ac.uk	/misc/mods lub /incoming/mods
ftp.uni-kl.de	/pub/amiga/mods lub /pub/amiga/ianet/mods
ftp.wustl.edu	/pub/aminet/mods
GUS STUFF	
archive.orst.edu	/pub/packages/gravis
theoris.rz.uni-konstanz.de	/pub/sound/gus
wuarchive.wustl.edu	/systems/ibmpc/ultrasound
CELTIC MUSIC	
celtic.stanford.edu	/pub/tunes
Gry shareware	
ftp.uml.edu	/msdos/Games/
ftp.uwp.edu	/pub/msdos/games/
msdos.archive.umich.edu	/msdos/games/
wuarchive.wustl.edu	/pub/msdos_uploads/games/
ftp.uml.edu	/msdos/Games/Editors/
	/msdos/Games/Patches/
ftp.uwp.edu	/pub/msdos/romulus/cracks/
	/pub/msdos/romulus/misc/

Sprzęt / programy	
AMD	http://www.amd.com/
Apple	http://www.apple.com/
ATI	http://www.atitech.ca/
Cirrus Logic	http://www.cirrus.com/
Diamond	http://www.diamondmm.com/
IBM	http://www.ibm.com/
Microsoft	http://www.microsoft.com/
Texas Instruments	http://www.ti.com/
Western Digital	http://www.wdc.com/
Netscape	http://home.netscape.com/
Gry	
3DO Company	http://www.3do.com
Atari	http://www.atari.com
Atomic Games	http://atomic.com/
Domark	http://www.domark.com/
Electronic Arts + Origin	http://www.ea.com/
Interplay	http://www.interplay.com/
Lucasarts	http://www.lucasarts.com/
MicroProse	http://www.microprose.com/
Nintendo	http://www.nintendo.com/
Ocean	http://www.odon.com/ocean/
Sierra	http://www.sierra.com/
Sport	
Adres	Zawartość
Liga NBA	http://www.nba.com
Wiadomości sportowe	http://espnet.sportzone.com
Liga NFL	http://superbowl.com
Formula 1	http://turnpike.net/metro/vollans/volf1.html

PREMIERA STORY

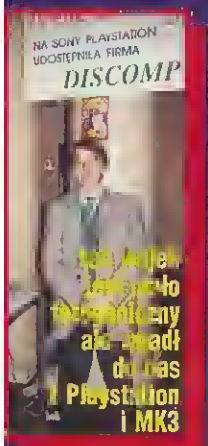


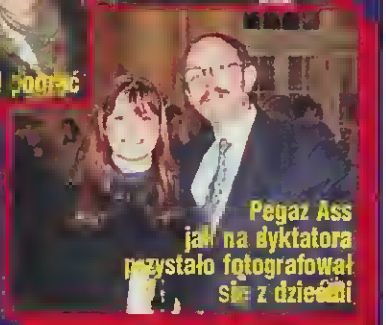


Od 12 stycznia MortalMania ogarnęła całą Polskę! Od tej bowiem daty w kinach całego kraju leci „Mortal Kombat". Premiera była poprzedzona całą serią przedpremierowych pokazów, na czele z naszym redakcyjnym, który odbył się 10 stycznia w warszawskim kinie Wiedza.

Na imprezę ściągnęły prawdziwe tłumy. Byli przedstawiciele najważniejszych polskich firm zajmujących się grami, a także sporo osób z branż pokrewnych – telewizji, gazet i stacji radiowych. Najważniejszymi gośćmi byli jednak nasi czytelnicy, wylosowani spośród uczestników konkursu z SS'30. Już przed wejściem do sali projekcyjnej dawało się poczuć ten specyficzny Kombatowy klimat. Wszyscy przechadzali się mniej lub bardziej podekscytowani, większość jednak oblegała stanowiska, na których wojownicy przycinali w MK3 na Pentiumach i PlayStation.

Film rozpoczął się tuż po 19, potem były dwie godziny trzaskania kości i zadawania ciosów. Widowisko zakończyło się gromkimi brawami, po których towarzystwo przeniosło się do olbrzymiej sali im. Gagarina. Emocje studził todowaty szampan, nadwątlone siły przywracały kanapki z kawiorem i łososiem, zaś goście gromadzili się w grupki żywo dyskutujące nie tylko o tym, co przed chwilą oglądali.





Teraz spostrzeżenia, które zostały spisane na gorąco, tuż po seansie.

Gulash: Uważam, że film został znakomicie zrealizowany, zatrudniono najdroższego w Hollywood specjalistę od walk. Kano i Cage to najlepsze postacie w filmie, najsłabsza według mnie jest Sonya. To chyba pierwszy film (po nieudanych Mario Bros. i Street Fighter) na podstawie gry, na który naprawdę warto iść,.. Czekamy na Doom'a!!!

Micz: Lepszy niż niskobudżetowe filmiki karate z Hong Kongu, gorszy od normalnego hollywoodzkiego filmu akcji. Mimo, że oparty na popularnej grze komputerowej, nie ma jednak, moim zdaniem, szans na powtórzenie szaleństwa, jakie ogarnęło polskich widzów, gdy w latach 80-tych na ekranach pojawiło się „Wejście Smoka". Najlepszą postacią jest Skorpion, największym frajerem Goro. Jest to film przeznaczony raczej dla publiczności 12-letniej.

Mamut: Już po ujrzeniu płonącego znaku MK omal nie spadłem z krzesła! Wspaniale pulsująca w uszach muzyka od Techno do kawałków podchodzących pod Death Metal i cudowne, naprawdę kopiące sceny walk wywracały mózg na drugą stronę. Co do postaci do najlepsi byli Johnny Cage i Raiden, zaś najgorszy był definitywnie Goro. Był zbyt... zmanierowany.

KaYteck: Z pewnością nie jest to film Oscarowy, ale dla graczy niewątpliwa gratka. Przyjemny klimat, niezbyt krawe walki, śmieszne wejścia Lamberta (Rayden) i bardzo wyrazisty Shang Tsung... Być może walki można było przygotować nieco lepiej, chociaż pojedynek Cage'a ze Scorpionem jest super. Widać dużą pracę grafików komputerowych – parę efektów jest odjazdowych. Polecam bardzo fajny soundtrack, na który składa się kilka kawałków techno i parę utworów sieczki.

Pejotl: Fabułka cienka jak papier toaletowy. W scenariuszu widać reminiscencje z „Wejścia Smoka" (Liu Kang-Bruce Lee, Goro-Bolo itp.). Najlepsi są: Rayden oraz Shang Tsung, który jest zupełnie niezłym schwarzcharakterem. Scena rozmowy Kano i Goro jest jedną z lepszych w filmie. Najlepsza walka to pojedynek Cage'a ze Skorpionem, inne są średnie, a czasem żałosne, jak np. walka finałowa. Podsumowując: efekty specjalne – tak, scenariusz – zdecydowanie nie.

Pegaz Ass: widziałem film trzy razy i za każdym razem udawało mi się dojrzeć jakieś nowe ekstra detale. Lubię obrazy, w których tyle się dzieje, że i przy szóstym oglądaniu można nadal coś odkryć – w końcu w redakcji pracuję oczami. Co najbardziej mi się podobało? Księżniczka Kitana! No i upadki, np. przywalenie Skorpiona nogami o rusztowanie (pięty powinny mu odpaść) lub Reptile, którego kręgosłup nie miał prawa wytrzymać upadku na stół.

Martinez: „Mortal Kombat" to nie jest film, na którym trzeba się przez 1,5 godziny bać, by na końcu odetchnąć z ulgą. Jest bardzo optymistyczny, wręcz wesoły. Widać, że reżyser i scenarzysta bawili się tą tematyką, nie chcąc na siłę wmawiać widzowi swojej historyjki. Po prostu opowiadają ją z przymrużeniem oka. Do arcydzieł sztuki filmowej na pewno się nie zaliczy, ale dla graczy jest obowiązkową pozycją sezonu. Młodzi zapaleńcy będą na 100% siedzieć jak na rozżarzonych węglach, bo w filmie jest to, czego nie ma w grze. I odwrotnie.

—

Odezwa do operatorów kinowych!!! Panowie (i panie), podkręcajcie poziom dźwięku do granic wytrzymałości, basy muszą walić w klatę, kości muszą trzeszczeć jak się patrzy – obraz i dźwięk to podstawa!!!

MEGA KONKURS Pegaza Ass dla uważnych widzów

W jednym z istotnych dialogów filmu występuje „literówka" – brakuje litery w jednym z wyrazów. Wśród wszystkich, którzy nadeślą prawidłową odpowiedź – słowo z zaznaczeniem o jaką literę chodzi – rozlosujemy koszulki, czapeczki i tatuaże MORTAL KOMBAT oraz kasety video z najróżniejszymi filmami, które utundowała firma IMP POLAND.

MOJE BOJE

czyli Bergera historia wojskowości

Już dinozaury...

Odcinek 9

Po omówieniu zasadniczych zagadnień mających wpływ na naukowe zabijanie ludzi w jak największych ilościach, przyszedł czas na próbę przekrojowego przyjrzenia się historii zmagań poszczególnych ludów w mijających stuleciach. Wbrew, tytułowi nie będziemy się tu rozwodzić nad walkami między brontozaurami a tyranozaurami. Zajmiemy się raczej wczesnym etapem kształtowania sił zbrojnych oraz sztuki wojennej.

Pierwszą bronią naszych przodków były oczywiście pięści i pazury, a sposobem walki albo pojedynki między wodzami, albo starcia całych gromad ludzkich. Jeszcze długo główną siłę stanowili wszyscy zdolni do noszenia broni w danej miejscowości. W razie niebezpieczeństwa mężczyźni gromadzili się na naradę lub do walki, wybierając spomiędzy siebie wodza na daną wyprawę. Oczywiście po walce, wszyscy, nie wyłączając szefa, wracali do swoich zajęć.

Ten prosty układ trwał dość długo, obserwować go można było jeszcze u Germanów w czasach wczesnego cesarstwa rzymskiego. Pamiętać jednak należy, że nie czasokres rozwoju ale położenie geograficzne i rozwój danej społeczności miały najistotniejsze znaczenie. Położenie dlatego, że w sprzyjających warunkach możliwy był rozwój rolnictwa, kultury, dobrobytu i pierwotnych form państwa (szczególnie jest to widoczne na Bliskim i Dalekim Wschodzie). Rozwój natomiast dzięki różnym czynnikom sprzyjał gromadzeniu środków i zapasów pozwalających na powstanie grup rzemieślników i kapłanów, ludzi nieproduktywnych przy zdobywaniu żywności, ale zapewniających powstaniu sformalizowanego świata symboli i kontaktów w danej społeczności, prowadzących do budowy państwa.

Pierwsze gliniane państewka były pośrednio zarządzane przez kapłanów. Jednak rozwój i wzrost zamożności (co przyciągało liczniejszych wrogów) wykształcił wyraźnie różne specjalności wśród ludzi. Z czasem wyodrębniła się grupa wojowników niemalże zawodowych, otrzymujących działki ziemi w zamian za powinność wojskową, którzy spośród siebie wybierali wodza na czas działań. Z czasem wódz ten zaczął piastować tę funkcję dożywotnio. W jeszcze późniejszym czasie przejął lub dzielił z kapłanami władzę w państwie.

Te przemiany w ustroju społeczności miały swój skutek w sferze militarnej. I to bardzo dodatni skutek. Wojną zajęli się profesjonaliści dowodzeni przez człowieka znającego się na wojennym rzemiośle. Wyraźnie mniejsza liczba zawodowców w porównaniu z pospolitym ruszeniem miała zaś ten skutek, że tak wymyślono szyki, by maksymalnie wykorzystać potencjał bojowy żołnierzy.

Szyki, rozróżnienie grup społecznych i rozwarstwienie majątkowe spowodowały, że nastąpiło znaczne wyodrębnienie się poszczególnych rodzajów wojska. Należy jeszcze raz podkreślić, że wpływała na to zarówno sytuacja finansowa jak i społeczna. Pojawiły się formacje ciężkiej piechoty wyposażonej w tarcze i hełmy, rekrutującej się z osadników wojskowych lub grup tzw. posiadających. Obok nich widoczne stały się lekkozbrojne oddziały złożone z uboższych mieszkańców. Z czasem pojawiły się elitarne oddziały wozów bojowych i na koniec konnica, która w pierwszej fazie swego istnienia przypominała de facto dragonów – poruszała się konno, a walczyła pieszo.

Rozwarstwienie majątkowe, powstanie nowych, wyodrębnionych formacji wiązało się z wprowadzeniem nowych rozwiązań technicznych, uzbrojenia i taktyki. Prymitywne kije zastąpiły całe rodziny włóczni, dzirytów, oszczepów itp. Pojawiły się hełmy – skórzane, brązowe itp. Najważniejszą rolę defensywną spełniały różnej wielkości tarcze. Ta różnorodność zależna od stanu posiadania danego wojownika i ewentualnie od rozwiązań ustrojowych w danym państwie.

Różnorodność ta powodowała także powstanie specyficznych rozwiązań militarnych w poszczególnych regionach świata. Na przykład świat mykeński to przede wszystkim możni na wozach i piechota bez zbroi skryta za wielkimi tarczami, miotająca oszczepy lub walcząca niezbyt długimi mieczami. Egipt i cały Bliski Wschód charakteryzowały się licznymi formacjami łuczników, tarczowników, procarzy oraz wozów bojowych, występujących w różnych konfiguracjach.

To właśnie tam po raz pierwszy można w pełni mówić o prawdziwych armiach w dzisiejszym tego słowa znaczeniu. Kadra oficerska, logistyka, umocnione obozy, planowanie kampanii i bitew, organizowanie przepraw i oblężeń przy użyciu machin – to obraz armii takich imperiów jak Babilon, Egipt czy Asyria. Dla tego ostatniego kraju wojna stała się symbolem, a przynajmniej tak jest nam dziś przedstawiana i tak odsłania się z płaskorzeźb zasypanych w piaskach pałaców królów asyryjskich.

Ten znaczny przeskok jakościowy na Wschodzie nie znalazł istotniejszej przeciwwagi w Europie. Kultura mykeńska była w znacznej mierze pochodną kultur anatolijskich, we właściwej Europie spacerowały sobie stada gości odzianych w skóry z prymitywnymi włóczniami i łukami, a tarczę mógł mieć co najwyżej co trzeci osobnik. Jednak co dziwniejsze, to właśnie ludy zalewające Europę rozwinęły sztukę i technikę wojenną do niebywałych rozmiarów, podbijając wielokrotnie większość znanego dziś świata.

Na koniec warto zauważyć jeszcze jeden problem wiążący się z powstaniem zarówno państwa jak i przejęciem władzy przez ludzi wywodzących się od wyznaczanych wodzów. Sprawowana przez nich władza, charakter gospodarki w państwach Azji i potrzeba rywalizacji ekonomiczno-prestiżowej znajdowały swe ujście w coraz liczniejszych starciach i wojnach. Konflikty stawały się motorem postępu lub przyczyną upadku (nie nam to rozsądzać), ale niejako przy okazji działy się rzeczy, których zaledwie urywek ukazaliśmy powyżej – wojna wkroczyła na nowe obszary działania, wiedzy i rozwiązań i nie dała się już z nich zepchnąć.

Paweł Piotrowicz Berger

Przecieki...

Kocham czytać wasze listy, uwielbiam czytać wasze listy, po nich widać jacy jesteście, co wam się podoba, a co nie.

Pegaz Ass

■ Przyzwyczailiśmy się dostawać listy z zachodu i z kraju, jednak nadal do rarytasów zaliczamy korespondencję od dziewczyn i ze wschodu. Co do dziewczyn, to chyba u nas jest jakoś nienormalnie – rozmawiałem z ludźmi z Kanady i ze Stanów, sam widziałem wielokrotnie na zachodzie, że dziewczyny gierczą aż furczy (szczególnie żółte), a u nas chyba nie zaścianek?!? No ale skoro jestem już przy zaścianku to Pan Tadeusz, Litwa itp., aż tu nagle dostaliśmy list z Wilna. To jest coś! Dostać list z Paryża to byle redakcja może, ale dostać list z Wilna i to od stałego czytelnika to jest coś. Pozdrawiamy wszystkich czytających po Polsku rodaków na Wileńszczyźnie i za Uralem, dokąd SECRET SERVICE dociera za sprawą Fundacji „Oświata Polska za Granicą". Specjalne pozdrowienia dla pierwszego odważnego – Scab Wilno/Litwa.

■ O wymaganiach sprzętowych – od lrzech numerów podajemy minimalną konfigurację komputera w klepsydrze informacyjnej. Dane pochodzą z informacji producentów, w miarę możliwości skorygowane doświadczalnie.

■ O starych numerach – SS'01–05 już się skończyły! Wydawnictwo niestety nie przewiduje dodruków.

■ Z cyklu ręce opadają: „Napisałem z kolegami grę, więc napiszcie nam jakie firmy w Polsce zajmują się dystrybucją, jak się z nimi skontaktować".

■ Napisałem scenariusz do gry dla grupy Painting Red, jak się z nimi skontaktować? Marcy$ Gdańsk

Idea chłopaków z Painting Red umarła w butach z powodu mizernego poziomu prac... Wszystkie scenariusze, które do dziś przychodzą, kierujemy do Adriana Chmielarza z Metropolis, jeżeli trafia się coś extra to kontaktuje się on bezpośrednio z autorem. Nadal pełnimy rolę skrzynki kontaktowej, więc jeśli ktoś chce spróbować swoich sił w pisaniu zaawansowanych scenariuszy do gier, to zapraszamy.

■ Moim zdaniem przyszłość gier to nie grafika czy kaski 3D tylko gry multiplay gdzie np. 60 osób gra w X-Wing czy Tie Fighter. Internet to idealne środowisko do takich przedsięwzięć. Wyobraźcie sobie taki komunikat: za tydzień konwencjonalna wojna między ZSRR i USA, do obsadzenia jednostki powietrzne, nawodne i podwodne po obu stronach – Manianaaa!!! Rafał Szczerba, Opoczno.

Super pomysł! Jak to ktoś zrealizuje, to zostanie bogiem na sieci, a my zaświadczymy, że pomysłodawcą idei był koleś z Opoczna.

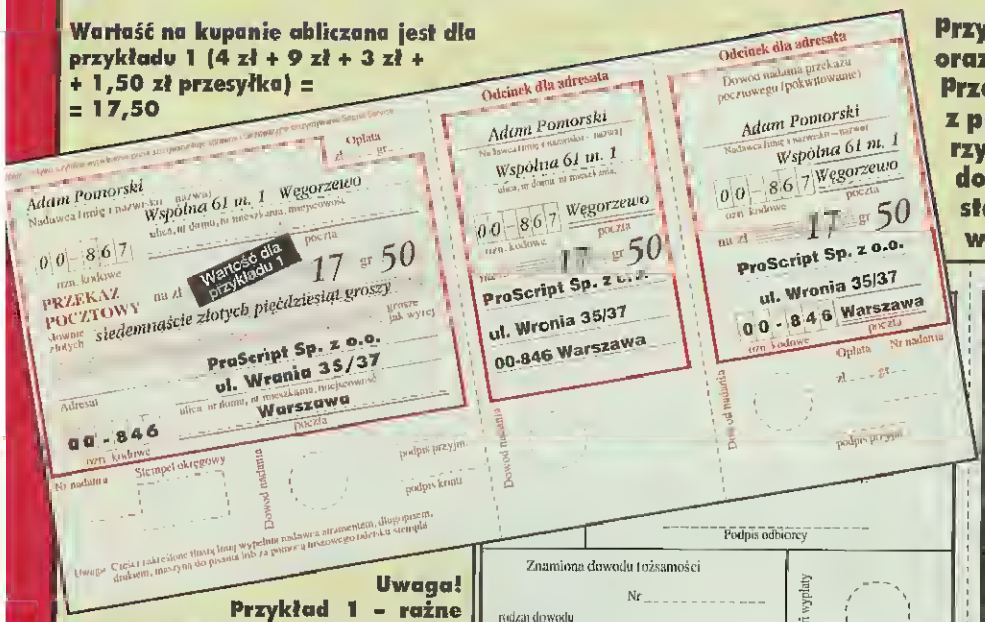
■ W jednym z tekstów u was przeczytałem „...już na zwykłym PC 486..." Czy wy za standard w Polsce przyjmujecie PC 486? Na zachodzie tak jest, ale u nas jeszcze długo tak nie będzie. U nas typowy model to 386/40 z 4 MB RAM. Inna sprawa, że dystrybutorzy legalnego oprogramowania dyktują takie ceny, że można się przeżegnać lewą nogą. Przecież wyprodukowanie kilku dyskietek i pudełka nie może tyle kosztować – lepsze byłyby wersje bez tych dodatków z prostą instrukcją. Ceny gier powinny zależeć od ilości dyskietek. Green Day, Stary Sącz

■ Ostatnio krążą wśród swapperów polskie gry pisane przez grupy ze sceny, które zostały zhackowane przez inne polskie grupy o gorszym poziomie. Czy to nie chamskie, że tacy spryciarze odbierają uczciwie zarobione pieniądze? Nie zachodnim firmom, ale kolegom po fachu! Wildcart Bydgoszcz

■ Gdyby miesiąc temu ktoś zaproponował mi kupno konsoli, to wysłałbym go do czubków, ale po przeczytaniu opisu Sony Playstation z SS'27 oniemiałem. Wygląda na to, że doczekaliśmy się konsoli z prawdziwego zdarzenia. Piotr Dzięciolowski, Opole

PRENUMERATA I ARCHIWALIA

Wartość na kupanie obliczana jest dla przykładu 1 (4 zł + 9 zł + 3 zł + + 1,50 zł przesyłka) = = 17,50



Uwaga! Przykład 1 – raźne zestawy archiwaliów. Przykład 2 dotyczy nawych prenumerataraw, przykład 3 – asáb przedłużających wcześniejszą prenumeratę. Prosimy zawsze podować typ kompytera oraz czy prenumerata ma być z Caverem.

Przyjmujemy zamówienia na prenumeratę oraz archiwalne numery SECRET SERVICE. Przed wypełnieniem prasimy zapaznać się z padanymi niżej warunkami. Prosimy a karzystanie z kupanáw przekazáw paczławych dostępnych w Urzędach. Należy je bardzo starannie wypełnić wg padanego abak wzoru.

Uważnie wypełnić - odcinek dla redakcji

Przykład 1
Zamawiam:
numer – 4
zestaw 4 – (od 6 do 15)
zestaw 8 – 16, 20, 23

Przykład 2
Zamawiam prenumeratę na 12 miesięcy z Coverem

Przykład 3
Przedłużam prenumeratę na 12 miesięcy, mój numer w bazie 12561.

Komputer: PC CD

Starannie przechowywać - dowód nadania przekazu

Przykład 1
Zamawiam:
numer – 4
zestaw 4 – (od 6 do 15)
zestaw 8 – 16, 20, 23

Przykład 2
Zamawiam prenumeratę na 12 miesięcy

Przykład 3
Przedłużam prenumeratę na 12 miesięcy, mój numer w bazie 12561.

Komputer: Amiga

Przyjmujemy zamówienia na prenumeratę SECRET SERVICE oraz na archiwalne numery pisma. Zamówienia mogą być składane do 15 dnia każdego miesiąca. Zamówienia są realizowane za pośrednictwem poczty. Prosimy o wypełnienie kuponu pocztowego zgodnie z powyższym wzorem, dokładnie wpisując zamówienie oraz swój adres. Prosimy o wyraźne i czytelne wypełnianie przekazu pismem drukowanym. Bazgranie oraz skróty nazw mogą przyczyniać się do kłopotów w realizacji zamówienia.

Wypełnianie kuponu prosimy rozpocząć od strony tylnej, po czym starannie i uważnie obliczyć należną kwotę odczytaną z odpowiedniej tabelki (i ew. dodać koszty przesyłki), którą należy wpisać na stronie przedniej wraz z dokładnym imieniem, nazwiskiem oraz adresem i kodem pocztowym. Należy KONIECZNIE ZAZNACZYĆ RODZAJ PRENUMERATY I TYP KOMPUTERA.

W przypadku zamawiania archiwaliów, NALEŻY DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI wg tabelki. Prosimy nie dokonywać poprawek ani skreśleń, niewykorzystane pola pozostawić wolne. Otrzymany po wpłacie na poczcie odcinek „dla wpłacającego" należy zachować na okoliczność ewentualnej reklamacji.

WSZELKIE REKLAMACJE są przyjmowane w redakcji tylko telefonicznie, pod numerem (0-22) 620-1261 w. 550 w dni powszednie w godz. 9.00–16.00.

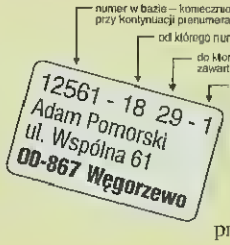
MOŻLIWE JEST RÓWNIEŻ ZAKUPIENIE ARCHIWALIÓW I ZAPRENUMEROWANIE BEZPOŚREDNIO W REDAKCJI – Warszawa, ul. Wronia 35/37, I p.

UWAGA! SPEŁNIENIE PONIŻSZYCH ZALECEŃ JEST PODSTAWĄ TERMINOWEGO OTRZYMYWANIA PRZESYŁEK

Zamówienia należy składać TYLKO do 15 dnia danego miesiąca.

Kupony nadane po 15-tym docierają do redakcji już po cyklu wysyłki archiwaliów i prenumeraty, i ich realizacja przechodzi na następny miesiąc. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności z tytułu wynikłych w ten sposób opóźnień. Liczy się data stempla pocztowego na kuponie.

Przy terminowym zamówieniu maksymalny czas oczekiwania na przesyłkę wynosi 30 dni. W razie nie dotarcia przesyłki, prosimy o kontakt telefoniczny w celu wyjaśnienia okoliczności. Redakcja uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.



Znaczenie symboli na naklejce adresowej prenumeraty

Najczęstszą przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia jest brak dokładnego adresu, brak informacji o zamawianych numerach oraz błędy w naliczeniu sumy.

PRENUMERATA

Możliwe jest zaprenumerowanie numeru „z coverem" albo bez. Prenumerata „bez covera" może zostać zawarta na 3, 6, 9 lub 12 numerów poczynając od dowolnego miesiąca. Prenumerata „z coverem" może zostać zawarta tylko na 12 numerów. Zastrzegamy się, że cover nie będzie co miesiąc i że będzie częściej w wersji PC. Cena SECRET SERVICE w prenumeracie jest stała i zabezpiecza przed ewentualnymi podwyżkami podczas jej trwania. Dotychczasowi prenumeratorzy nie muszą nic dopłacać. Prenumerata zawiera koszty przesyłki pocztowej, oraz koszty manipulacyjne.

ceny prenumeraty „bez coveru"

3 miesiące	–	9,90 zł
6 miesiące	–	19,80 zł
9 miesięcy	–	29,70 zł
12 miesięcy	–	39,60 zł

cena prenumeraty „z coverem"
12 miesięcy – 49,60 zł

UWAGA! Naklejka adresowa na kopercie z prenumeratą zawiera informacje o: numerze identyfikacyjnym czytelnika (prosimy podawać przy przedłużaniu prenumeraty), numerze pisma, na którym skończy się prenumerata oraz liczbie zamawianych egzemplarzy.

Z przyczyn technicznych nie jesteśmy w stanie wydawać covei dyskietki co miesiąc. Jako rekompensatę będziemy co pewien czas wydawać cover CD, w zastępstwie klasycznych trzech dyskietek.

ARCHIWALIA

Kupon należy wypełnić wg poniższych cen, koniecznie z doliczeniem kosztów przesyłki, które zależą od liczby zamawianych numerów.

Nr	cena	Nr	cena	Nr	cena
6	80 gr	15	1,20 zł	24	1,80 zł
7	80 gr	16	1,60 zł	25	1,80 zł
8	1,20 zł	17	1,60 zł	26	1,80 zł
9	1,20 zł	18	1,60 zł	27	1,80 zł
10	1,20 zł	19	1,60 zł	28	1,80 zł
12	1,20 zł	20	1,60 zł	29	2,20 zł
11	1,20 zł	21	1,60 zł	30	2,20 zł
13	1,20 zł	22	1,80 zł		
14	1,20 zł	23	1,80 zł		

■ **KONIECZNIE DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI POCZTOWEJ!**

za 1 szt.– 80 gr.
za 2 szt. – 80 gr.
od 3 do 5 szt. – 1 zł
od 6 do 10 szt. – 1,20 zł
od 11 do 15 szt – 1,50 zł
powyżej 16 szt – 4,00 zł

■ **W ZESTAWACH TANIEJ:**

			koszty przesyłki
zestaw 1 (całość: od 6 do 30)	–	30,00 zł	+ 4,00 zł
zestaw 2 (rocznik 1994)	–	10,00 zł	+ 1,50 zł
zestaw 3 (od 6 do 7)	–	1,30 zł	+ 0,80 zł
zestaw 4 (od 6 do 15)	–	9,00 zł	+ 1,20 zł
zestaw 5 (od 8 do 15)	–	7,50 zł	+ 1,20 zł
zestaw 6 (od 16 do 30)	–	16,50 zł	+ 1,50 zł
zestaw 7 (dwa dowolne od 6 do 26)	–	2,50 zł	+ 0,80 zł
zestaw 8 (trzy dowolne od 6 do 26)	–	3,50 zł	+ 1,00 zł
zestaw 9 (cztery dowolne od 6 do 26)	–	4,50 zł	+ 1,00 zł

TIPS & TRICKS

A kuku! Zapraszam do lektury kolejnego zastrzyku Tipsów. Przypominam, że zbiór wszystkich Tipsów z poprzednich numerów ukaże się już niedługo w KOMPENDIUM WIEDZY.

Witia Krugłaj

ALIEN 3
Amiga, Gracz
Wybierz HARD i 6 kredytów. Podczas gry naciśnij Spację + N – następny poziom.

ALONE IN THE DARK 2
PC, Karol „Szybowiec" Komorowski
W czasie walki jeśli możesz to stań za progiem drzwi tak by przeciwnik był z drugiej strony i grzmoć w niego czym popadnie byle nie strzelaj (stracisz tylko amunicję). Frajer będzie chciał przejść przez drzwi a ty go mlóć. Wygrana na 95%. Jeśli jesteś nie uzbrojony na otwartym terenie, a strzela do ciebie jakiś palant to podbiegnij do niego zakosami i stań z nim twarzą w twarz. Jego pociski będą lecieć za ciebie, a ty walnij go z czachy, podbiegnij znów i tak w kółko.

BATTLE ISLE 2
PC, FlaRaS
Na początek drobne uzupełnienie. W opisie z SS'19 zabrakło wzmianki o samolocie Thunder FX. Jest to myśliwiec latający podobnie jak Ghost. Uhur i Stormbringer na dużych wysokościach. Jest wyposażony w działka i rakiety powietrze-powietrze zdolne razić obce samoloty przez dwa pola. Może lecieć, strzelać i znowu lecieć, jest więc podniebnym odpowiednikiem Buggy'ego. I jeszcze sprostowanie: Rex nie jest okrętem podwodnym. A teraz zakasujemy rękawy i do rzeczy: Stan energii jest jednakowy dla wszystkich baz i fabryk i jest zapisany pod 58h,59h. Sprawa inaczej przedstawia się w przypadku zapasów i produkcji materiałów oraz produkcji energii. Te cechy są indywidualne dla każdej bazy i fabryki. W SG dane te są zapisane w obszarze 5800h - 6t00h. Aby zmienić te wartości należy zapisać aktualny stan M (materiałów), +M (produkcji materiałów), oraz +E (produkcji energii) dla wybranych fabryk czy baz i przeliczyć je na hex. Teraz odpalamy edytor i szukamy mniej więcej od 5800h następującej sekwencji: M 00 +E +M FFh. Jak z tego wynika M zajmuje dwa bajty (w praktyce jeden), a +E i +M po jednym (np. M=20, +E=1, +M=5, szukamy więc frazy: 14 00 01 05 FF). Znając adresy możemy teraz zmienić stan energii oraz materiałów i zaczynamy produkować, produkować...

BATTLE TOADS
Nintendo, Logan and Carl Corey
W trzecim levelu, gdy omijasz betonowe ściany, minąwszy piątą włącz i wyłącz pauzę (klawisz START) – odnowią ci się życia.

BILLS TOMATO GAME
Amiga, Maggy
Na pierwszym etapie, gdy wskakujesz na gałęzie drzewa, trzymanie obu przycisków myszy pozwala ci skakać wyżej.

BUBBA'N'STIX
Amiga, Marcin Smolarek
W drugim levelu wchodź tak długo do więzienia aż znajdziesz się z gostkiem na jednym kółku. Jeśli go złapiesz, trafisz do BONUS LEVEL. W levelu czwartym płyń do oporu w lewo, a potem podskocz (wciąż trzymając lewo) – fałszywa ściana. Druga fałszywa ściana jest nad gostkiem z żarówką na głowie. Podskocz na platformę. Są tam dwie ściany pokryte kolcami. Wskocz na prawą. W levelu piątym zaczekaj aż człowiek z liżakiem i parasolem się zatrzyma. Wskocz na niego i uderz pędzlem w kamerę. Gdy błyśnie i zniknie z niej oko, dalej będą pojawiały się platformy dla bonusów.

CIVILIZATION
Amiga, SPIDER/Arcymag
Aby przyspieszyć początkową sekwencję należy natychmiast po rozpoczęciu „dziesięciominutówki" wyjąć ze stacji dysk i chwilę poczekać. Ekran powinien zwariować, a po jakichś trzech minutach ukaże się napis proszący o czwarty dysk. Niestety nie w każdej wersji działa.

COLONIZATION
PC, Maciej Grządziel
Poszukaj źródła młodości położonego blisko miast Azteków. Jeśli je znajdziesz będziesz mógł wybrać sobie kilku emigrantów z Europy.

COLONY
Atari XL/XE, Marek S. „Niunick" Szwed
Na wyprawy wysyłaj jednego naukowca i jednego robotnika to nikt nie zginie. Roboty są ekonomiczne bo nie potrzebują żarcia i mieszkań.

COSMO'S COMIC ADVENTURE
PC, Wojciech Bauman
W czasie gry naciśnij TAB+F12+DELETE. Potem działają kombinacje: F10+W – wybór poziomu, F10+G – nieśmiertelność. Poeksperymentuj z kombinacjami F10 plus litera.

COLORADO
PC, Ciocia
Wciśnięcie po kolei klawiszy F1-F10 daje wieczne życie.

COVER GIRL STRIP POKER
C-64, GAGA
Podpisz się jako MACHO i naciśnij spację. Potem podbijaj stawkę do 999, nie trzeba wymieniać kart. Nawet jeżeli pojawi się tekst I WIN, to i tak pieniądze idą na twoje konto.

DANGERDUS DAVE
PC, PAPA Kajdanek
WARP ZONE są w levelach 5, 8, 9, 10. Aby do nich dojść trzeba wyskoczyć poza ekran i iść w lewo.

DARK FORCES
PC, Krzysztof Gimzewski
Sposób na odpalenie gry z jedynie 4 MB RAM (gra normalnie wymaga 8 MB). Całą grę należy przerzucić na dysk twardy, na którym po tej operacji musi zostać min. 8 MB wolnego miejsca. Teraz: 1) na początku pliku AUTOEXEC.BAT należy dopisać SET DOS4GWM=VIRTUALSIZE#7300 SWAPINC#0 SWAPNAME#%1VIRTMEM.SWP, 2) Należy ze wszystkich plików gry usunąć atrybut Read-Only przez napisanie komendy ATTRIB -R *.*, 3) Skonfigurować grę, 4) Zbootować system (np. CTRL-ALT-DEL), 5) Teraz można odpalić grę przez DARK.EXE.

DATER
C-64, Radek „Radzik" Majchrzak
SHIFT+W – specjalne CHEAT MENU: 1 – nieograniczona liczba istnień, 2 – nieograniczona ilość czasu, 3 – wybór levelu startowego, 4 – bez zderzeń kulki w grze.

DIGGERS
CD32, Striker
Gdy dokopiesz się do konkurencji, rozstaw w ich kopalni kilka lasek dynamitu. Gdy przeciwnik podniesie jedną, możesz go nieźle rozerwać. Gdy kradniesz jakiś sprzęt, rób to gdy dana maszyna jest włączona.

DOOFUS
Amiga, Gracz
Kody: DZ15YS, PH169JP, ZR6189, HK94DV, RR13RV, XH372T, PK49FD, KB15HL, LV18PV.

DRDID
C-64, Marcin Dering
Kod do ostatniej misji: OEPRJFYEHF.

DUNE 2
PC, TIGER
Kilka porad. 1) Jeśli grasz Atrydami: a. Na początku drugiego etapu jako wrogów wybierz Harkonnenów. Uniknięsz wtedy starcia z ich Heavy Troops w trzeciej planszy. b. W końcowych etapach buduj armię złożoną z Sonic Wave Tank'ów. Są one szybkie, zwrotne, mają duży zasięg fali, i co najważniejsze, nie niszczą się nawzajem. Poza tym mogą atakować przez mur. 2) Jeśli grasz Harkonnenami: a. Nie martw się o pierwsze etapy. Jako jedyny masz Heavy Troopers, wykorzystaj to więc, stawiając ich w drugiej linii za Quad'ami. Nikt nie przejdzie. b. Później możesz polegać na Devastatorach. Są może powolne ale bardzo silnie opancerzone, posiadają dużą siłę ognia oraz opcję DESTRUCT. Używaj ich do niszczenia obcych wieżyczek. Podjedź po prostu jednym (lub więcej) behemotem pod samą wieżyczkę. Efekt murowany, gdy w pobliżu nie ma zbyt wielu innych jednostek wroga. c. W ostatnich dwóch planszach często używaj DEATH HAND. Po prostu zlokalizuj główne skupiska ohrony nieprzyjacielskiej lub ich ciężką fabrykę (HEAVY FACTORY), zapisz grę, kliknij na swój Pałac, wyceluj i OGNIA!!!. Za którymś razem trafisz. 3) Jeśli grasz Ordosami: a. Jesteś SZALEŃCEM (albo ekspertem). b. Twoją główną bronią musi być ilość a nie jakość. c. Nie masz ROCKET LAUNCHER. Wybuduj STARPORT i zbieraj kasę. Kiedy cena katiuszy spadnie do ok. 300 kredytów kupuj na maksa.

WYTNIJ, WYPEŁNIJ I WYŚLIJ POD ADRES ORGANIZATORA TARGÓW

KUPON DO GŁOSOWANIA NA NAJLEPSZE PRODUKTY ROKU 1995

1. .....HIT ROKU – GRA ZAGRANICZNA
2. .....HIT ROKU – GRA POLSKA
3. .....HIT ROKU – KONSOLA

PLAY-BOX'96

Pierwszego marca o godzinie 10.00 rozpoczynają się Trzecie Ogólnopolskie Targi Gier Komputerowych, Konsolowych i Programów Edukacyjnych.
Ponadto w programie: Video, Fonografia, Instrumenty Muzyczne, Rozgłośnie Radiowe.
Zapraszamy wszystkich do katowickiego Spodka.

W programie:
Premiery sprzętowe • Pokazy nowych tytułów
Prezentacja i promocyjna sprzedaż • Spotkania branżowe
Sprzedaż gier komputerowych • konsolowych • programów edukacyjnych
kaset audio i video • Uroczysta gala, na której wręczone zostaną nagrody i wyróżnienia za najlepsze produkty • Wybór (ekspertów i graczy) najlepszych gier polskich i zagranicznych • Niespodzianki • Zabawy • Konkursy

Będą wszyscy - zwiedzający, autorzy, producenci, dystrybutorzy, prasa... BĄDŹ I TY!

Katowicki Spodek
1-3 marca 1996 w godz. 10-17

Organizator: FULLMAX 02-676 Warszawa ul. Postępu 12
Tel./fax (0-22) 43-18-41, Tel. 43-12-81 w. 275

I WSZYSTKO OK!

Gdy ukaże się napis OUT OF STOCK, wciśnij klawisz SEND ORDER i ponownie wejdź do STARPORT – będziesz mógł kupić jeszcze trochę. Trick ten można powtarzać do momentu aż czas przylotu wyniesie T-1. d. Używaj Deviatorów. Najlepiej w stosunku: dwa DEVIATORY na trzy SIEGE TANK (jak wykazały badania są to najlepsze zespoły). Podczas gdy SIEGE TANK bronią dostępu, DEVIATOR „zamrażają" obce jednostki. Postępowanie z taką jednostką jest dość trudne. Wydaj takiemu pojazdowi (ew. żołnierzowi) rozkaz ataku – najlepiej na wieżyczkę i wciśnij jeszcze raz komendę ATTACK – tym razem BEZ wskazywania celu (tak, aby celownik był cały czas widoczny). Kiedy jednostka powróci do poprzedniego koloru wciśnij klawisz na budowli, którą chcesz zniszczyć, a jednostka posłusznie – tym razem w oryginalnym „kolorze" – rozpocznie atakowanie celu. Na koniec kilka porad: 1). Na początku wybuduj WINDTRAP oraz rafinerię. To zapewni ci zastrzyk gotówki w krótkim czasie. 2). Każdą rafinerię powinno obsługiwać ok. 4,5 Harvestera. 3). Kiedy już rozbudujesz bazę, wybuduj jeszcze jedną (czwartą) rafinerię i przystąp do budowy wojsk. 4). Wojska gromadź z dala od bazy. Najpierw wybuduj kilka szwadronów ludków, później najcięższe czołgi a na końcu ROCKET LAUNCHERY i ew. DEVIATORY. 5). Gdy ukaże ci się napis UNABLE TO CREATE MORE wybuduj STARPORT FACILITY i kilka silosów. 6). Jeśli chcesz by CARNELLE roznosiły twój sprzęt, zabuduj budowle „częstego użytku" murem lub ustaw je w środku hazy. Gdy nie będzie gdzie wystawiać jednostek, przyleci zgarniarka i zabierze pojazd. 7). W ataku najlepiej sprawdza się formacja LINII. Poustawiaj swoje jednostki w liniach, zależnie od typu. W pierwszej linii powinny znaleźć się DEVASTATORY lub SONIC TANKS, następnie SIEGE TANKS, DEVIATORY z katiuszami a na końcu reszta. Poczekaj na przerwę w atakach wroga i przesuń pierwszą linię o 5-6 pól do przodu, a następnie resztę sprzętu. Gdy znajdziesz się niedaleko nieprzyjacielskich wieżyczek, wysuń LAUNCHERY z osłoną SIEGE TANKS i zaatakuj wieżyczki.

GALAGA

Amiga, Maggy

W kosmicznym sklepie najbardziej opłaca się kupić niespodziankę nr 1 (pełną ilość żyć, podniesienie rangi bojowej, superstrzał itp.). Prócz tego, trzymając w czasie gry lewy przycisk myszy, powodujemy zwolnienie ruchu potworów i ich strzałów.

GUNSHIP 2000

PC, Marek S. „Niuniek" Szwed

Gdy latasz w składzie bojowym to jedną z sekcji wysyłaj na drugi cel. Czasami, gdy druga sekcja wyląduje na lądowisku możesz dostać full paliwa i amunicji.

HAND OF FATE PL

PC, GRIMAR

1) Aby uzyskać łzy krokodyla w pierwszym etapie można dać mu cebulę zamiast łaskotać piórkiem. 2) Sos słodko-kwaśny można uzyskać na trzy sposoby: a) ocet + mordoklej, b) piwo + mordoklej, c) piwo + ocet. 3) Odcisk łapy królika można uzyskać także przy pomocy mordokleja.

HARLEY-DAVIDSON

Amiga, Maciej Misiołek

W czasie pobytu w mieście wpadaj często do swojego kumpla JONA EVENTA, u którego masz zawody (400$) i zabawy (odnawia energię). W sklepie możesz kupić ciekawe rzeczy. Zainteresuj się też szarą szafką w lewym dolnym rogu ekranu. Nie napadaj na kasę sprzedawcy, ponieważ łatwo możesz zginąć.

JETSTRIKE

CD32, Striker

Aby zrobić zdjęcia rozpoznawcze nie trzeba zabierać ze sobą aparatu. Na trudniejsze misje latają maszynami OV 10 Bronco i Pilatus Porter. Gdy się rozwalisz nie stracisz samolotu z limitu rozbitych maszyn (sylwetki samolotów z prawej strony ekranu). Dodatkowo za każdą misję wypełnioną Bronco czy Pilatusem dostaniesz podwójny bonus za odwagę.

JIM POWER

Amiga, Krzysztof Zamorski

Naciśnij P i wpisz VELOU – nieśmiertelność.

LIGA POLSKA MANAGER

PC, Paweł Kaczmarek

Grając pierwszoligowym zespołem, pieniądze zdobywasz na kupowaniu zawodników trzecioligowych i natychmiastowym ich sprzedawaniu. Trzykrotne przebicie. Gdy masz trochę kasy kupuj dobrych zawodników do drugiego składu a starych sprzedawaj. Jeśli zawodnik, którego sprzedajesz jest słaby, komputer wyceni go ujemnie i przekręci licznik. Zamiast ok. 10 tys. dostaniesz 65500 tys.

METAL MARINES

PC, Rawiczanin

Kody do poziomów: 1) PNTM, 2) HBBT, 3) PCRC, 4) NWTN, 5) LSMD, 6) CLST, 7) JPTR, 8) NBLR, 9) PRSC, 10) PHTN, 11) TRNS, 12) RNSN, 13) ZDCP, 14) FDKV, 15) YSHM, 16) CLPD, 17) LNVV, 18) JFMR, 19) JCRV, 20) KNLB.

NICKY 2

Amiga, Sly

Kody: 2) DRACO, 3) ATIKH, 4) FIRAM, 5) LURNA, 6) PALET, 7) MIURA, 8) SLORY.

OVERLORD

PC, Trybik i Pero

Jeśli szkopy przypalają ci ogon naciśnij CTRL-X a znajdziesz się na własnym lotnisku cały i zdrowy.

PRINCE OF PERSIA

PC, Rawiczanin

Ustaw się jak najbliżej drzwi i naciskaj szybko Prawo i Lewo – zamienisz się w cień i będziesz mógł przejść przez drzwi lub kraty.

QUICK THUNDER RABBIT

Amiga, Gracz

Kody: 1) SILIRONE, 2) FUNETOC, 3) URODECOLE, 4) SUKOLUKU.

RED BARON

Amiga, Uszatek

Gdy nie możesz zestrzelić wrogiego samolotu wyląduj, stań w miejscu i strzelaj. Samoloty same będą wchodzić w celownik.

RISE OF THE TRIAD

PC, Trybik i Pero

Podczas gry wpisz DIPSTICK, a potem CHOJIN – nieśmiertelność i wszystkie bronie (zmiana INSERT z klawiatury numerycznej) i RIDE – kamera zza wystrzelonej rakiety.

ROAD BLASTERS

PC, Juras

Gdy jesteś na linii startowej wpisz: LA-VILLASTRANGIATO. Od teraz działają klawisze: P – pełne zbiorniki, G – koniec gry, 3 – tarcze, S – następny poziom, 1 – działa, 4 – nitrogliceryna, X – kręcenie samochodem, 2 – pociski, 0 – usuwanie broni.

SLATERMAN

C-64, Radek „Radzik" Majchrzak

Hasła do plansz: 05) 80763L, 10) HD734A, 15) NVYD63, 20) 748TGA, 25) 983H45, 30) 360KH9, 35) THB3C0.

SYSTEM SHOCK

PC, Trybik i Pero

Wpisz dużymi literami ELECTRONIC ARTS – nieśmiertelność.

TRUE LIES

SEGA, KAMB

Kody: 2) RLWFKNV, 3) HLWFGJV, 4) JGVNKHN, 5) GJXGHJW, 6) DLQJPGY, 7) NMTJSKC, 8) LUMBQXL, 9) KYNCRYM. Aby mieć nieskończoną ilość energii, żyć i 999 broni, należy wpisywać po kolei: BGLVS, BGGRLY, BGWPNS – po każdym kodzie należy wcisnąć END, powinien na ekranie wyskoczyć napis AUTHORIZED. Potem można wybrać NEW GAME.

WARCRAFT

PC, Marcin Piotrowski

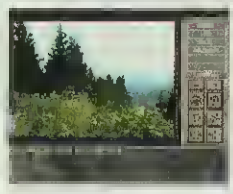
W czasie gry naciśnij ENTER i wpisz kod: SALLY SHEARS – odkrywa całą planszę, POT OF GOLD – dużo złota i drewna, EYE OF NEWT – wszystkie czary, HURRY UP GUYS – przyspieszenie treningu i budowania, IRON FORGE – najlepsza broń.

Kajko i Kokosz

na PC i Amigę !!!

PC: 286 lub lepszy, 7 MB HDD, VGA, SB, GUS, myszka
Amiga: 1 MB, mysz, HDD instalator

Alfabet Śmierci



Gra przygodowa

Amiga 500 Low Res HAM, 1 MB, mysz
Amiga 1200 HiRes AGA, mysz
PC: 286 lub lepszy, SVGA, mysz

Niżej wymienione gry można kupić wysyłkowo płacąc przy odbiorze. W ceny gier wliczony jest podatek VAT i koszty wysyłki.

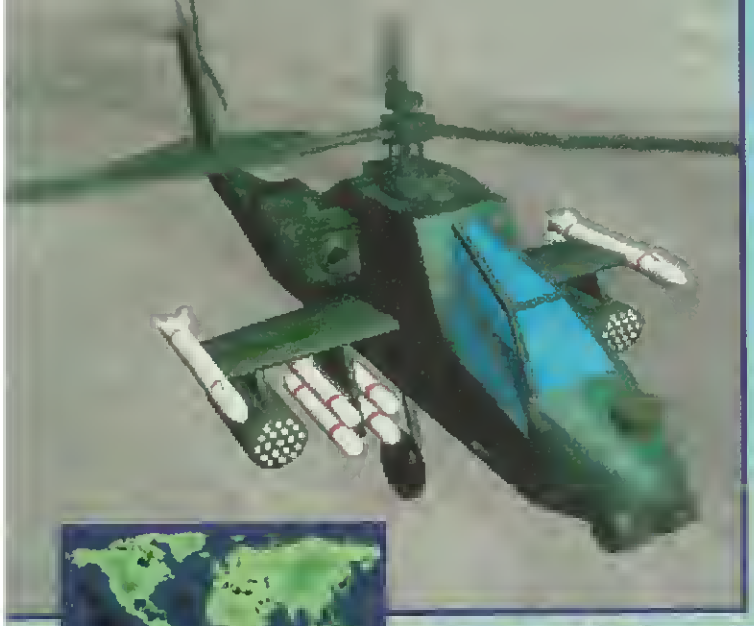
Kajko i Kokosz (PC) 49.50
Kajko i Kokosz (Amiga) 39.00
Alfabet Śmierci (A1200) 39.00
Alfabet Śmierci (A500) 39.00

Zamówienia z dokładnym adresem oraz typem posiadanego komputera prosimy przesyłać pod nasz adres:

Seven Stars, 80-952 Gdańsk 6, skr. poczt. 219, tel. (0-58) 416-746

Seven Stars

Autorzy polskich programów! Kontaktujcie się z nami!



COALA

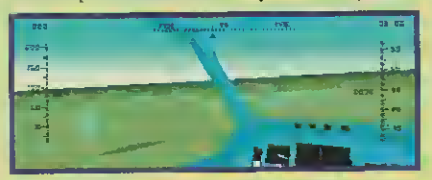
CUTE NAME DEADLY WEAPON

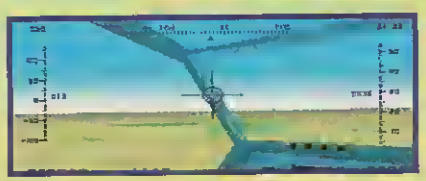
Miniony rok nie obdarzył Amigantów żadnym symulatorem lotu z wyjątkiem jednego tytułu – COALA, dotyczącego bardzo popularnego tematu śmigłowców, nie branego pod lupę od czasów GUNSHIP 2000. Ostatnim wartym pogrania symulatorem wydanym był opisywany przez nas COMBAT AIR PATROL (Amiga – SS'12, PC – SS'30). COALA noszący podtytuł CUTE NAME DEADLY WEAPON wizualnie zrealizowany jest bardzo podobnie. Jednak zdecydowano się wydać ten tytuł, prawdopodobnie w obliczu całkowitego braku konkurencji.

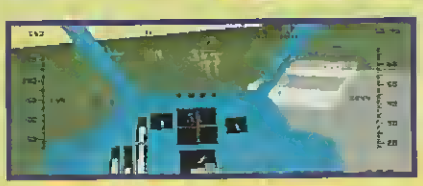
COALA jest symulatorem aż czterech śmigłowców: AH-64A APACHE, AH-88 COALA, MI-35 HIND, MI-28 HAVOC. Akcja rozgrywa się na czterech różnych kontynentach, uwzględniając charakterystyczne dla ich szerokości geograficznych warunki klimatyczne i roślinność. Zadbano też o podnoszące walory gry szczegóły: można latać o różnych porach dnia, zmieniają się warunki atmosferyczne.

Gracz ma do dyspozycji osiem losowo generowanych scenariuszy, pozwalających sprawdzić się w różnego rodzaju potyczkach. Ta różnorodność wpływa oczywiście na wysoki poziom rozgrywki, jednak denerwuje brak opcji kariery z podziałem na misje. Chcąc urozmaicić sobie życie musimy niestety za każdym razem wybierać wszystko sami, chociaż tworzenie własnego scenariusza uznać należy za swego rodzaju ciekawostkę. Polega ona na wybraniu ilości uczestników w scenariuszu, czasu i miejsca akcji.

Niezmiernie istotnym elementem, wpływającym na jakość zabawy jest umieszczenie gracza pośród jednostek wypełniających swoje własne zadania. Nie jesteśmy bynajmniej w centrum zainteresowania. Należymy do wykreowanego świata i wszystkie jednostki podlegają takim samym regułom. Dlatego nie powinno nas dziwić, że w odległości stu metrów od nas przelatują z ogromną szybkością dwa polujące na siebie myśliwce, czy widok czołgów prowadzących morderczy ostrzał. Cały świat i jego uczestnicy posiadają własną inteligencję.







STEROWANIE

Obsługa gry została opracowana bardzo rozsądnie, z nastawieniem na wygodę i stosunkowo wysoki poziom realizmu. Przełączanie kamer, zmiana broni itp. odbywa się z klawiatury, zaś samo sterowanie helikopterem przy pomocy joya bądź myszy. Wskazane jest korzystanie z myszki, ze względu na dwa przyciski FIRE. Przy nie wciśnięciu żadnego z nich sterujemy maszyną, zaś trzymając wciśnięty prawy przełączamy się w tryb pilota, mogącego obserwować kokpit i obracać głową. Daje to złudzenie siedzenia w kabinie i namiastkę virtual reality. Operacje sterowania śmigłowcem i rozglądania się po kokpicie wykonywane są niezależnie. Nic nam wtedy nie zwalnia i nic się nie doczytuje.

LOT I WALKA

Dzięki bardzo wygodnemu interfejsowi sterowania lot staje się przyjemnością. Grafika wektorowa wzbogacona o różne detale cieszy oko. Bez problemu lawirujemy między zabudowaniami czy pośród wysokiej partii roślinności. Program daje dużo wrażeń charakterystycznych dla lotu śmigłowcem. Przede wszystkim są szybkie zmiany wysokości i bliski kontakt z jednostkami przeciwnika. Odczuwamy grozę w momencie niespodziewanego spotkania z myśliwcem wroga, szczególnie w momencie ujrzenia w całej okazałości wyłaniającego się z oddali zarysu samolotu, ładnie wykonanego, do natychmiastowego rozpoznania dla znawców. A trzeba powiedzieć, że różnorodność jednostek zawartych w grze jest dość duża. Możesz spotkać większość liczącego się w dzisiejszych czasach sprzętu militarnego.

SCENARIUSZE

PEACE – zwykły scenariusz dla żółtodziobów, pragnących podszkolić swe umiejętności, poznać trochę strategii i sposobu latania.

COLD WAR – nie ma wojny jako takiej, jednak istnieje zagrożenie wywołania wojny totalnej przez nieprzemyślany ruch.

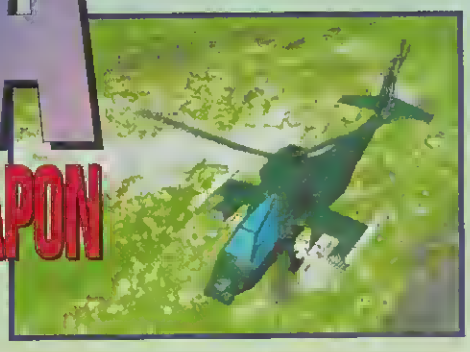
UNCONTROLLED CEASE FIRE – wszystko znajduje się pod kontrolą błękitnych hełmów. Możesz kąsnąć przeciwnika, jednak bez arogancji, w sposób cichy, tak żeby nikt nie widział. W przypadku zaatakowania jednostki UN zostają wysłane przeciw tobie hordy myśliwców tejże grupy...

TANK BATTLE – chyba najbardziej radosna misja dla śmigłowców Coala, wyprodukowanych specjalnie do niszczenia czołgów. Siejesz totalną rozpierduchę i konsekwentnie eliminujesz prawie bezbronne „gąsienicowce".

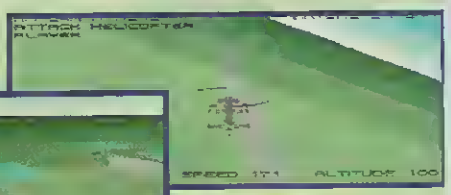
GROUND WAR – przeznaczeniem twych rakiet stają się wszystkie cele naziemne, nie tylko czołgi ale także samochody osobowe i ciężarowe. Niektóre z nich są wyposażone w działka przeciwlotnicze.

HELICOPTER BATTLE – tu dopiero jest zabawa!!! Helikopter na helikopter, prawie równe szanse, o powodzeniu decyduje nie tylko refleks ale i spryt.

AIR BATTLE – zmagania powietrzne zostają urozmaicone przez dołączenie się innych jednostek latających. W powietrzu szaleją miotające ogniem wygłodniałe myśliwce i śmigłowce.



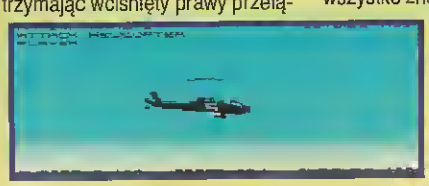
TOTAL WAR – nadszedł czas pokazania na co cię stać. Walczysz z każdym zawartym w grze obiektem jeżdżącym i latającym. Dostajesz się w samo centrum zmagań wojennych. Wokół ciebie rozgrywa się piekło, przeżyje tylko prawdziwy mistrz.

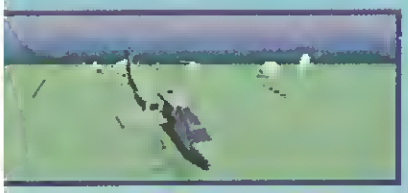


RANDOM – w tej misji okazuje się, że nikt się nie spodziewał hiszpańskiej inkwizycji. Znajdujesz się w nie wiadomo jakiej misji, nie wiesz co cię czeka, kto jest za, a kto przeciw.

CUSTOM SCENARIO – edytujesz własny scenariusz.

Jak widać, nie tylko owieczka ale i prawdziwy wilk może sobie w tej grze poszaleć, wyładowując frustrację w nieszkodliwy sposób. Ubolewam nad niemożnością połączenia dwóch Amig przez kabelek. Na pewno niektórzy z was nie raz próbowali pobawić się z kumplem w ten sposób.





Empire'95

AMIGA 1200, 2 MB HD — **3 dyskietki**

Autoryzowany dystrybutor: MarkSoft (Amiga) — zapowiedź: luty

Za: grafika, miodność, pomysł
Przeciw: brak opcji kariery

PILOT ŚMIGŁOWCA...

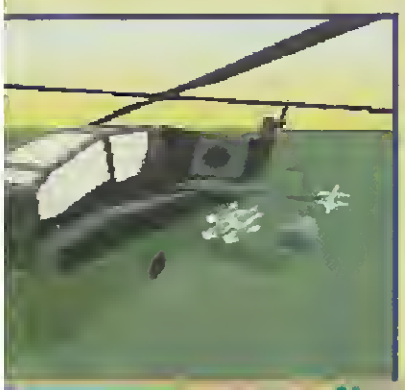
Chciałbym podzielić się z wami garścią spostrzeżeń, jakie nasunęły mi się podczas masakrowania sił nieprzyjaciół. Dostajesz się w samo centrum potyczek, bez wyraźnie sprecyzowanego zadania i konkretnych dyrektyw. Musisz sam zorientować się kto jest dobry a kto zły i obrać słuszną drogę walki. Poza tym różnorodność scenariuszy niesie ze sobą konieczność stosowania za każdym razem innych taktyk. Wiadomo, że inaczej trzeba będzie podejść do F-15 EAGLE, w jeszcze inny sposób do T-72. W przypadku myśliwców zauważyłem, że nie namierzają one celu, gdy znajduje się on na odpowiednio małej wysokości.

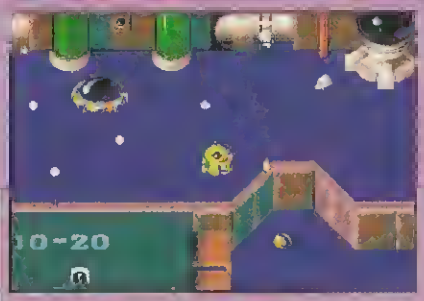
Każdy nasz ruch wywołuje specyficzną reakcję wroga. W przypadku zniszczenia pojazdu opatrzonego czerwonym krzyżem, stajemy się celem pierwszorzędnym, z powodu wprowadzenia we wściekłość lubujących się w konwenansach żołnierzy, zaś omyłkowe zniszczenie własnych sił osłabia automatycznie twoją stronę i zwiększa prawdopodobieństwo porażki.

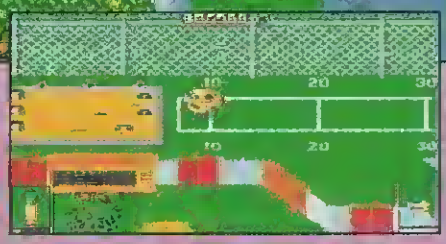
WYMAGANIA SPRZĘTOWE

COALA uruchamia się na wszystkich komputerach wypasożonych w procesor co najmniej 68020, czyli od Amigi 1200 wzwyż. Na gołej Amidze 1200 symulator działa dosyć wolno, animacja jest skokowa, ze względu na słabą moc obliczeniową. Dopiero po zaaplikowaniu odrobiny 32-bitowej pamięci FAST komputer zwiększa moc obliczeniową 2,19 raza, co skutecznie niweluje efekt skokowy. Przy zwiększeniu stopnia detali, mimo posiadanej paięci FAST A1200 znowu zwalnia, na co lekarstwem jest instalacja koprocesora w przystawce z rozszerzeniem pamięci. Im więcej usprawnień komputera, tym szybciej będzie działał program. Kolejność rozbudowy: pamięć FAST, koprocesor, karta turbo, szybszy procesor.

Gordon







VIROCOP

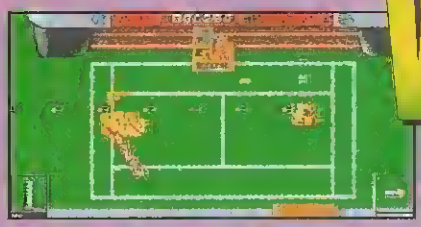
Fanatycy ostrego strzelania nie byli ostatnio rozpieszczani nowymi produktami, mimo że stanowią oni dość sporą grupę Amigowej rodziny. Co prawda ukazało się ostatnio trochę tytułów, jednak żaden nie zasługiwał nawet na wyróżnienie. Złą passę przerwała dopiero pozycja kwalifikująca się do starszaków, cechująca się wyjątkowo dużą przyjemnością grania, wydana przez znaną z dobrych produktów firmę.

ściej, to trudno by się było połapać.

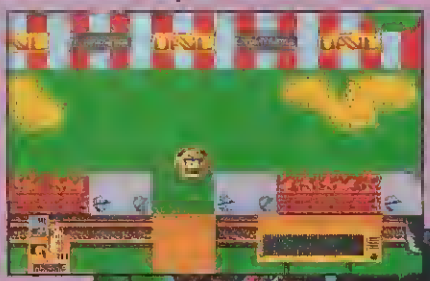
Ciekawym wyróżnikiem jest wielopoziomowość gry, ze zróżnicowanymi pod względem komplikacji i wyglądu światami. Zaczynamy w rozrywkowej scenerii reprezentującej areny zawodów sportowych, za przeciwników mając dziwaczne stwory przemieszczające się po całej planszy, siejące naokoło niesamowitą amunicją. Kolejne poziomy zawierają elementy militarne z charakterystycznym dla tego światka uzbrojeniem, łudząco przypominające levele z CANNON FODDER.

Należy skierować swe pokłony w kierunku projektantów strony graficzno-animacyjnej, która prezentuje się bez zastrzeżeń i co istotne, charakteryzuje się dużymi postaciami. Troszeczkę słabiej jest z dźwiękiem. Gra jest dobra, wciągająca, warta poświęcenia kilku wieczorów. Bez zarzutu działa na wszystkich modelach Amig, łącznie z A500. Szkoda że nie posiada opcji instalacji na twardym dysku i możliwości grania w dwie osoby.

Wicik



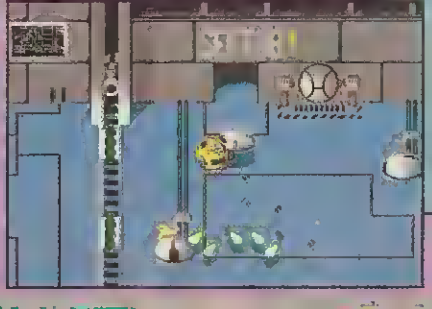
VIROCOP to gra zaliczająca się do grupy strzelanin, wyposażona w rzadko stosowany rzut izometryczny, tym bardziej, że sterujemy czymś, co przypomina mieszankę robota-policjanta z robotem kuchennym. Rzut izometryczny jest w tym przypadku bardzo dobrym rozwiązaniem, ponieważ pokazuje sporą ilość grafiki z ładnie uwidocznionymi wybuchami, ekwilibrystycznymi popisami wroga i głównego bohatera. Strzelania jest w sam raz, bez zbytniej przesady. Zresztą gdyby było gę-



Renegade'95

AMIGA 500/1200 — **3 dyskietki**

Za: grafika, animacja
Przeciw: brak opcji dla dwóch graczy



Eagle Soft'95

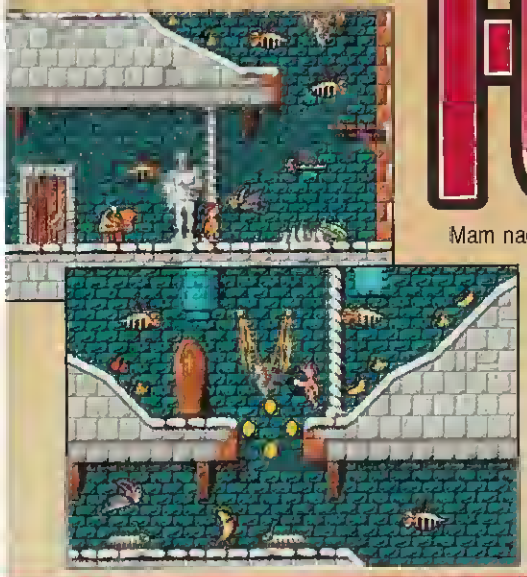
AMIGA 500/1200 — 2 dyskietki

Autoryzowany dystrybuter L.K. Avalon (Amiga) — 20 zł

Za: grafika, animacja, miodność OK

Przeciw: duży poziom trudności, za długie levele

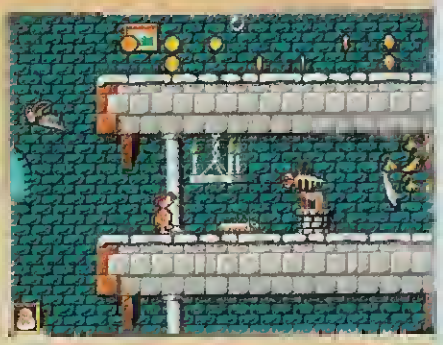
FOREST DUMB

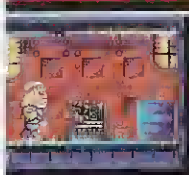


Mam nadzieję, że polscy wydawcy zaprzestali już wydawać tytuły, które dla większości zjadaczy chleba są powodem załamań na tle dobijającossącym. Gnioty wypierane są przez produkty o coraz lepszym poziomie technicznym, będące dowodem niemałych umiejętności drzemiących w umysłach naszych programistów. Jak grzyby po deszczu zaczęły się pojawiać tytuły warte określeń w stylu: dobre, można pograć, kozackie! Jedną z takich czadowych gier jest FOREST DUMB grupy EAGLE SOFT. Już sama nazwa wzbudza zainteresowanie i w połączeniu ze zdjęciami na pudełku powoduje przyspieszone bicie serca.

W rzeczywistości Leśny Przyglup jest bardzo ciekawą i dobrze wykonaną pozycją, jedną z lepszych platformówek, jakie powstały w Polsce. Graficznie i pod względem zasad zbliżona jest do wyśmienitej Superżaby. Zadaniem gracza jest ukończenie wszystkich pięć poziomów złożonych z wielu bardzo dlugich podpoziomów różniących się od siebie wyglądem i stopniem trudności. Tak jak w przypadku SUPERFROG, jedyną bronią gracza są szybkie nogi i nieprawdopodobna skoczność bohatera, wykorzystywana przy pokonywaniu przeszkód i eliminacji nieprzyjaznych żyjątek.

Typowo zbieracka cecha platformówek polega w tym przypadku na obowiązku dostarczenia odpowiedniej liczby monet skarbnikowi, pobierającemu myto przy przejściu do następnego poziomu. Postać kon-



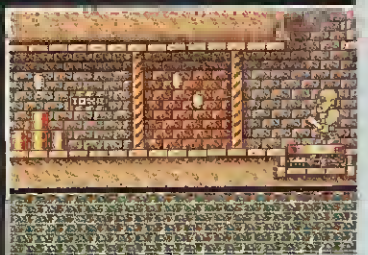


SUBURBAN COMMANDO

Największa osobistość amerykańskigo Wrestlingu – Hulk Hogan, gości na naszych komputerach za sprawą gry opartej na scenariuszu filmu o tym samym tytule – SUBURBAN COMMANDO. Hulk występuje w roli międzygalaktycznego komandosa, o twardo brzmiącym nazwisku Shep Ramsey.

Historia zaczyna się od walki z siłami imperatora – generała Sultora. Podczas walki powietrznej z milionową flotyllą, statek Hulka zostaje uszkodzony, co kończy się przymusowym lądowaniem na pustynnym obszarze matki ziemi. Wyszedłszy z opresji bez szwanku, Hulk zmuszony jest do odnalezienia krystalicznego paliwa pomocnego w uruchomieniu silników i ponownego włączenia się do spektaklu. Niespodziewanie general dowiaduje się o zamiarach Shepa i wysyła za nim pościgową grupę morderców zdolnych unicestwić nawet największego twardziela. Dochodzi do bezpośrednich starć w każdym miejscu wędrówki, w najbardziej niespodziewanych momentach i okolicznościach. Ramsey zdaje sobie sprawę, że uratowanie wszechświata nie jest już sprawą wyłącznie walki w przestrzeni kosmicznej. Ramsey sukcesywnie eliminuje wszystkich bandytów i sforę myśliwych. Na końcu w decydującej bitwie spotyka się w pojedynku jeden na jeden z samym ucieleśnieniem zła – generałem Suitorem.

Tak wiele atrakcji zamieszcza na zaledwie jednej dyskietce firma ALTERNATIVE SOFTWARE swego nie najmłodszego już produktu. Gra składa się z siedmiu różnorodnych zręcznościowych etapów, upstrzonymi mnóstwem wybuchów, jęków wyjących postaci i fajerwerków technicznych. Całość odziana jest w ładną szatę graficzną, ozdobiona przyzwoitą animacją i szybką ciągle zmieniającą się akcją. Pierwszy etap jest klasyczną poziomą strzelaniną, podobną do staroszkolnego R-TYPE. Kolejne pięć poziomów to klasyczna, szybka platformówka z elementami naparzanki przypominającymi nie mniej staroszkolnego AFTER THE WAR, z tym wyjątkiem,

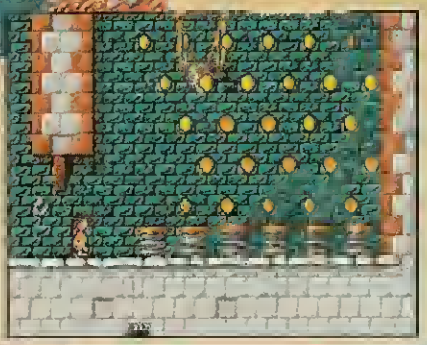


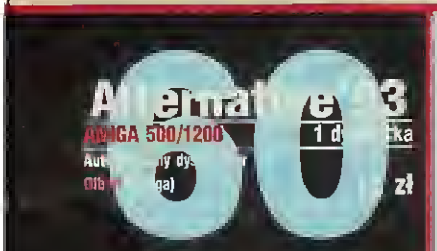
trolowana jest całkowicie joyem, włącznie z wykonywaniem skoków uaktywnianych wychyleniem w górę. Szkoda, że nie odbywa się to przyciskiem FIRE – ułatwiłoby to z pewnością poczynania przyzwyczajonych do tego starych wyjadaczy.

Mimo bardzo wielu zalet, brakuje FORESTOWI odrobiny elementów logicznych, mogących podnieść i tak już wysoką miodność. Bez tego typu usprawnień staje się on tylko zwykłą zręcznościówką, nie wymagającą zbyt wiele od szarych komórek. Strona dźwiękowa wypada też przyzwoicie.

Program świetnie sprawuje się na każdym modelu Amigi, wykorzystuje większość atutów stosowanych przy platformówkach, instaluje się bezproblemowo na twardym dysku i niewiele kosztuje. Czego chcieć więcej?!! Gratulujemy!

Wicik



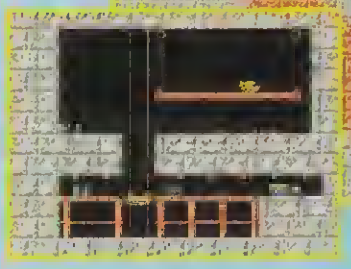


że Shep Ramsey zbiera różne przedmioty – paliwo i inne śmiecie. Decydująca runda przypomina za to bijatykę w stylu STREET FIGHTER.

Jak widać, mimo jednego dysku i jednej gry, dostajemy coś podobnego do trzypaku z trzema zupełnie różnymi grami. Pomysł to w sumie ciekawy. Jedynym mankamentem dzieła jest duży poziom trudności, sprawiający problemy nawet największym palkołamaczom. Naprawdę trzeba się nieźle natrudzić, żeby przelecieć pierwszy poziom. Nie umila życia nawet możliwość wpisania kodu i kontynuacja od właśnie ukończonego etapu. Nie łamcie się, zwycięstwo wymaga ofiar i krwi niewinnych!

Gordon

Dziękujemy autorowi gry za udostępnienie map leveli.



LOST IN MINE

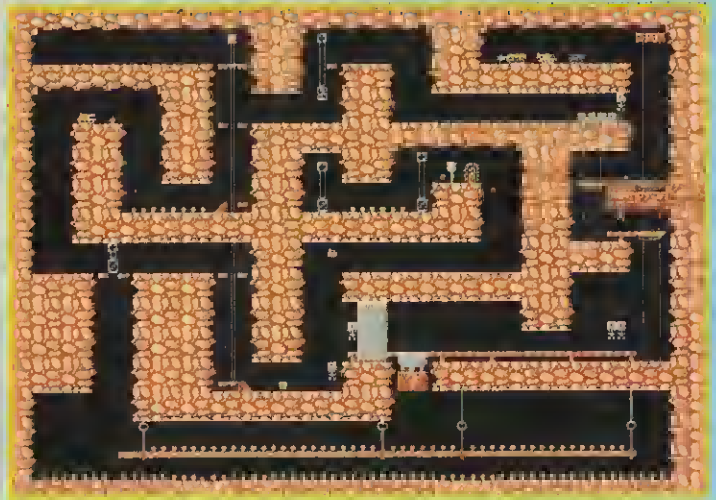
Światek górniczy zawsze miał swoje legendy, prawdopodobnie wywodziły się one z bojaźni o własne bezpieczeństwo, które zagrożone było częstymi tąpnięciami. Górnicy mieli swoich świętych, do których posyłali modły i diabły, przed którymi próbowali się chronić. Wśród tych ostatnich były i takie stworzenia, jak złośliwe chochliki, skarbnicy oraz złe duchy.

Niejedna z legend mówiła o dużym skarbie i skarbniku. Tutaj bogactwo składa się z monet i klejnotów, zaś pilnuje go niejaki Oberon. Osobnik ten charakteryzuje się szczególną złośliwością: Oberon pokazywał chciwemu górnikowi troszkę złota, ten łazł jak zahipnotyzowany za jego błaskiem nie wiedząc, że strażnik prowadzi go w labirynt korytarzy i pułapek. Górnik nigdy już nie zobaczył promieni słonecznych. Była także i druga strona medalu – gdyby górnik znalazł drogę do wyjścia, odszedłby z bogactwami, jakich nie miał żaden król. W pułapkę wpadł jeden ze współcześnie żyjących górników – Eustachy, który nie wierzył co prawda w baśnie, ale złoto zwabiło go jak wszystkich.

Tak oto zaczyna się gra LOST IN MINE (zagubiony w kopalni). Jej twórcą jest Łukasz Kałuski, który stworzył m.in. grę LAST SOLDIER. Młody programista ponad osiem miesięcy temu stwierdził, że musi zrobić coś bardziej ambitnego niż strzelanina. I tak powstał LIM, gra niebanalna, twór dla ludzi lubiących myśleć. Autor przy produkcji próbował połączyć elementy takich gier jak klasyczny BOULDER DASH, LEMMINGS oraz ROBBO.

Grafika wykonana jest na poczciwym DELUXE PAINT. Wszelkie renderowane wstawki to robota innej osoby, na 3D STUDIO. Animacja postaci i urządzeń także wykonana jest niczego sobie. Na szczególne uznanie zasługuje fajowa scena, gdy ludzik strzela sobie w łeb, a jego mózg ląduje obok. Dzieje się tak z naszej woli, gdy nie możemy przejść poziomu, poddajemy się wciskając klawisz ESC. Dźwięk na pewno się nie znudzi, w podkładzie są stare i nowe przeboje muzyki pop.

Podczas gry spotkać można parę urządzeń pomocnych w przejściu poziomu. Znajdziesz teleporty, windy, dźwignie, piloty, klucze, trotyl, maszyny górnicze różnego typu i różnego zastosowania. Niektóre poziomy można przejść innym sposobem, o czym zresztą informuje krótki tekst na ekranie. Informacja taka nie jest żadnym czczym gadaniem ani podpuchą, bo i z takimi opiniami się już spotkałem, wystarczy trochę pogłówkować, użyć jednego, dwóch przedmiotów i gotowe.



LOST IN MINE to 40 poziomów trudnych i łatwych, ciekawych i nudnych (choć najwięcej jest trudnych). LIM jest jak na razie najlepszą polską grą logiczno-zręcznościową na Amigę. Trudno ją porównywać do LEMMINGS czy ROBBO, gdyż jest raczej ich połączeniem, najważniejszy jest świetny pomysł i staranne wykonanie.

Na koniec podpowiedź, od autora gry wyłącznie dla SECRET SERVICE. Gdy komputer poprosi cię o trzecią dyskietkę, wciśnij CAPS LOCK i lewy ALT. Trzymając je wsadź dysk nr 3. Komputer wyda dźwięk, coś jakby terkot. Teraz gdy wpiszesz jedynkę (1) i dalej numer poziomu, zostaniesz tam od razu przeniesiony. Mam nadzieję, że podpowiedź nie popsuje wam tej fajnej gry.

G1200

MarkSoft'95
AMIGA 500/1200 3 dyskietki
Autoryzowany dystrybutor MarkSoft (Amiga) 31 zł

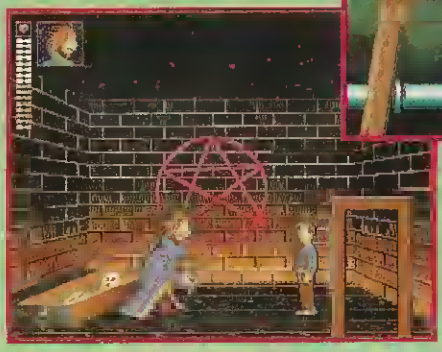
GATE 2 FREEDOM

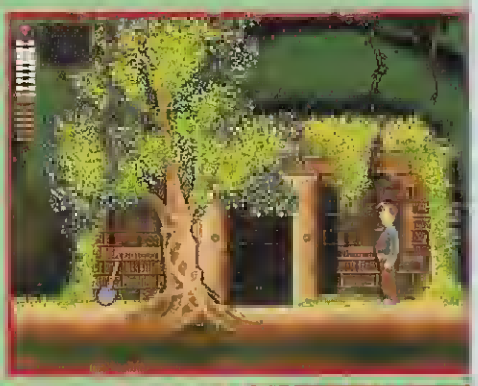
Grę stworzyła grupa SERIO COMIC działająca pod skrzydłami MIRAGE.

Gracz wciela się w postać spokojnego archeologa wplątanego w mnóstwo przygód. Ma on do pokonania wiele zagadek i misji wynikających z toku akcji, umożliwiających zdobycie przedmiotów potrzebnych do przejścia coraz dalej na starej zasadzie: ty dasz mi to w zamian za co innego.

Ekran główny zawiera cztery istotne wskaźniki: kwadracik w lewym górnym rogu pokazuje oglądany przedmiot, kwadracik w prawym dolnym rogu pokazuje zawartość kieszeni, pozostałe to czynności możliwe do wykonania względem przedmiotów. Gra składa się z wielu rysowanych plansz, po których poruszamy się w sposób niemal żywcem przeniesiony z ANOTHER WORLD. Scenerie nie są scrollowane – wyświetlenie kolejnej planszy następuje dopiero po wyjściu „za ekran". Akcja uzupełniana jest przez szeroki garnitur efektów dźwiękowych w postaci beknięć, piardów, zgrzytów i huków. Kwestia animacji i grafiki pozostawia trochę do życzenia ze względu na wspomniany brak przesuwu obrazu i niezbyt dopracowaną postać bohatera. To jednak nie przeszkadza w grze, która pod względem filozofii i rozwoju akcji ma cechy pokrewne z serią DIZZY. Na pewno nie zdobędzie aż takiej popularności, jednak jest zupełnie niczego sobie. Tym bardziej, że działa na wszelkich modelach Amig i jej obsługa nie sprawia kłopotu.

Wicik





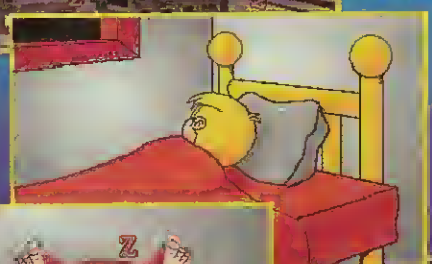
Warto zwrócić uwagę na tę przygodówkę – jest to jedna z niewielu polskich gier, która może poszczycić się ciekawym scenariuszem i niezłym wykonaniem, gdzie akcja nie jest zabójczo liniowa, a teksty trzymają przyzwoity poziom. Całość wraz z wplecionymi wątkami zręcznościowymi można zaliczyć do produktów udanych.

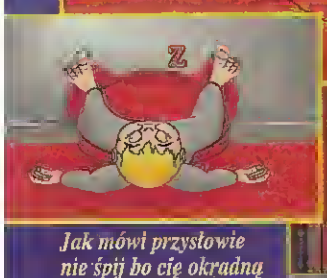
Serio Comic'95

AMIGA 500/1200	2 dyskietki
Autoryzowany dystrybutor Mirage (Amiga)	29,50 zł

Za: fabuła, obsługa, niska cena
Przeciw: animacja, grafika, kolorystyka

SLEEPWALKER

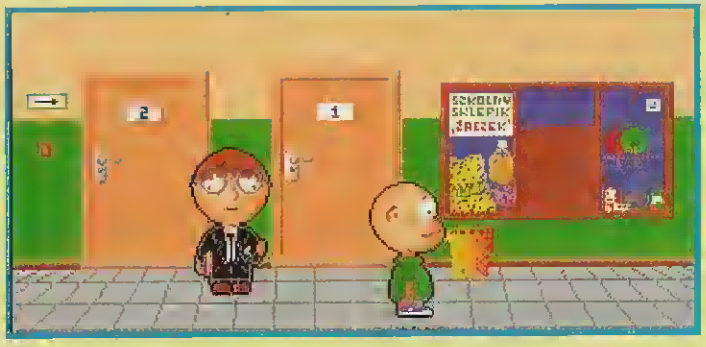




Jak mówi przysłowie nie śpij bo cię okradną

Na pewno macie jakiegoś kolegę lub znacie chłopca, który lunatykuje i wiecie doskonale, że ma on psa, bardzo wiernego i kochanego psa. Takiego psa kupują specjalnie rodzice, w trosce o swoje lunatykujące latorośle. Co prawda, jak Bolek lunatykował to nie miał psa, ale Lolek był na tyle blisko, że obyło się bez tego sympatycznego zwierzęcia. Inaczej jest w tej historii opowiadającej o chłopcu, który w pełnię księżyca wyszedł z domu, za tropem blasku, emanującego z oblicza łysego. Ty jako przyjaciel grzecznych chłopców i sympatyk zwierząt wcielasz się w Azora i starasz się, każdym sposobem doprowadzić go z powrotem do domu, uważając, żeby pan nie zrobił sobie po drodze krzywdy. Na drodze staje ci mnóstwo przeszkód, sznurków do rozwieszania bielizny, strasznych przepaści. Ty jednak, jako bardzo inteligentny i świetnie wyszkolony piesek, pokonujesz wszystkie problemy i szczęśliwie doprowadzasz pana do domu, przez okno, którym poprzednio wyszedł. Pamiętasz doskonale o przestrodze wypowiedzianej przez dobrą wróżkę, że lunatyka pod żadnym pozorem nie wolno obudzić!

Ta świetna pod każdym względem platformówka została wydana przez OCEAN już trochę temu. Doczekała się ona adaptacji na wszystkie możliwe modele Amigi. W standardowej wesji na Amigę 500/600 cały program znajduje się na trzech dyskietkach i prezentuje się znakomicie. Grafika jest bez zarzutu mimo 32 kolorów. Posta-



PECHOWY PREZENT

Był sobie koleś zwany Jajogłowym. Na dziesiąte chyba urodziny dostał wymarzoną deskorolkę, ale tylko po to, aby dzień później ją utracić. Ktoś mu ją zakosił w szkole. Jajogłowy zdawał sobie sprawę, że nie ma prawa pokazywać się w domu bez cudownej zabawki, ze względu na szumiętych starych. Musi więc na własną rękę odszukać zgubę. Twoim zadaniem jest tak pokierować krokami Jajogłowego (alias syna Mózgojada) aby prezent nie okazał się pechowy.

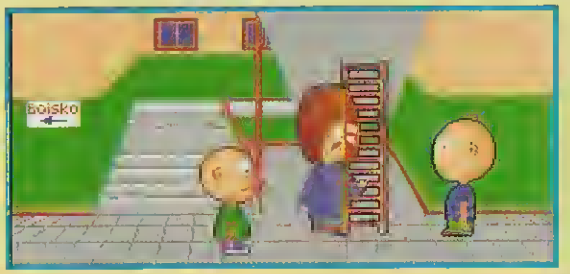
Cała ta historyjka zamknięta jest w ramy polskiej gry przygodowej, której bohaterem jest małoletni uczeń jednej ze szkół podstawowych. Gra prezentuje dość przeciętny poziom graficzny, z przewagą karykaturalnych postaci i scenerii. Wspomniany Jajogłowy to efekt twórczej pracy grafika ogarniętego gigantomanią, z naciskiem na wodogłowie. Animacja jest bardzo uboga, plansze sprawiają wrażenie płaskich jak naleśnik. Poza tym wydaje się, jakby postacie zawieszone były tuż nad ziemią i lewitowały nad nią jak Jezus nad Morzem Czerwonym. Nie sposób też pominąć kwestii dźwięku, bo chociaż muzycznie PECHOWY PREZENT wypada całkiem dobrze, to tzw. synteza mowy jest zupełną pomyłką. Kwestie ojca, matki i Jajogłowego wypowiada osobnik o głosie czternastolatka, zaś dialogi przeprowadzane w grze są bełkotem podrabiającym świetny język GOBLINS, z tym jednak, że imitacja jest zbyt nieudolna. Jedynie na fabułę i sposób rozwiązywania zagadek można przymknąć oko, chociaż akcja jest całkiem liniowa, nic się nie dzieje, szkoła wygląda jak w trakcie epidemii grypy. PREZENT chyba był dla wydawcy bardzo PECHOWY.

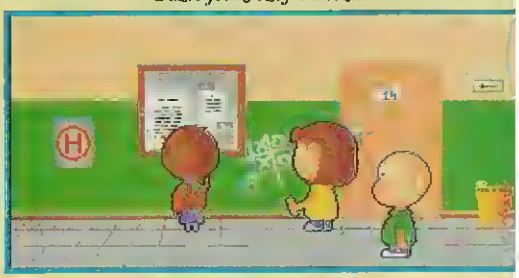
Gordon

Za moich czasów mutanci nie byli wpuszczani do normalnych szkół.

Szkolni karmiciele rybek to też ludzie, nie zapominajcie o dokarmianiu ich.

Gdzie jest Józef Tkaczuk???





Mirage'95
AMIGA 500/1200 — 3 dyskietki
Autoryzowany dystrybutor Mirage (Amiga) — 29,50 zł
Za: śmieszne postacie
Przeciw: niestety cała reszta...

MR TOMATO

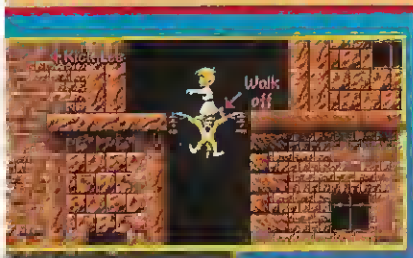
MR. TOMATO jest jedną z dziwniejszych gier. Dlaczego? Lokuje się on w swoistym rozkroku pomiędzy dobrym wykonaniem a ... drugą stroną tej staranności. Zaraz wyjaśnię.

MR. TOMATO posiada jedną z najlepszych opraw graficznych, jakie zdarzyły się w polskich zręcznościówkach – widać, że grafik był pędzony do roboty butem i okrutem. Postać bohatera jest świetnie narysowana, dobrze animowana, to samo dotyczy wszelkiej maści przeszkadzajek, tła, planszy-wstawek i innych elementów graficznych. Wszystko przedstawione jest w soczystych, kontrastowych kolorach, nieco przypomina oprawę z wyśmienitej gry BUBBA'N' STIX.

Natomiast obsługa dobija. Przede wszystkim szybkość, z jaką program reaguje na ruchy joysticka, jest wręcz żenująca. Jeśli dodamy do tego prędkość, z jaką przemieszczają się obiekty mające za zadanie nas uśmiercić, to okazuje się, że reakcja na wiele niebezpieczeństw jest po prostu zbyt wolna. Weźmy sytuację z samego początku gry: bohater staje przed zającem, który wali w niego marchewkami. Rzuca nimi w głowę i nogi. Normalnie schemat postępowania byłby prosty: rzut w głowę – przysiad; rzut po nogach – podskok. Tutaj natomiast, zanim program zareaguje na wykonany przez nas unik, rzeczony pocisk zdąży osiągnąć już swój cel. Skutek jest dość przykry: poziom trudności niepotrzebnie wzrasta, praktycznie uniemożliwiając przyjemną grę.

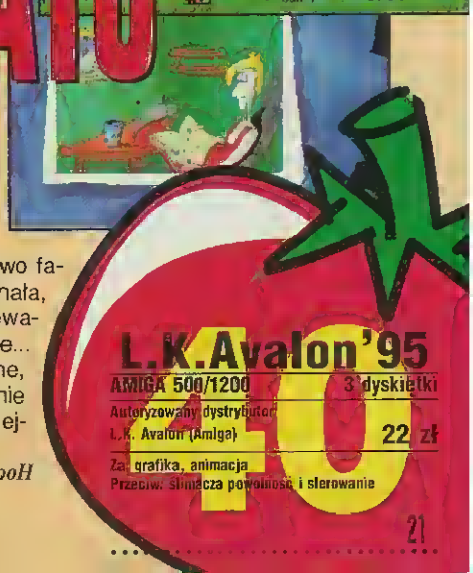
Gdyby koder stanął na wysokości zadania, mógłby zrodzić się przebój. Co prawda i tak wygląda to lepiej, niż masowo fabrykowana AMOS-owa chała, przez wiele miesięcy zalewająca półki sklepowe, ale... Ola dzieciaka to za trudne, starszy natomiast sięgnie raczej do czegoś ambitniejszego.

PooH

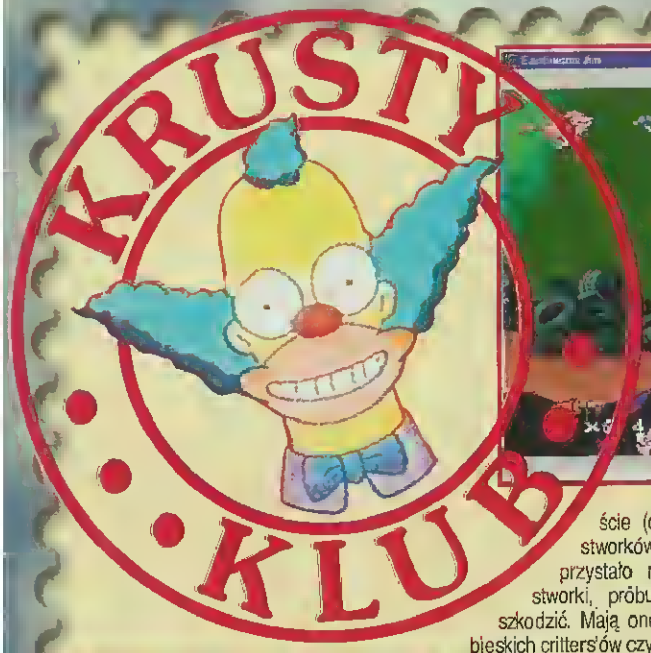


cie są duże, ładnie narysowane, z wyśmienitą, szybką i płynną animacją. W wersji na AGA dodana została dyskietka, zwiększająca nieznacznie ilość kolorów do bodajże 64. Na CD-32 mamy to co na AGA plus muzyka z jakością kompaktu. Należy dodać, że na analogowych nośnikach dźwięk jest również super.

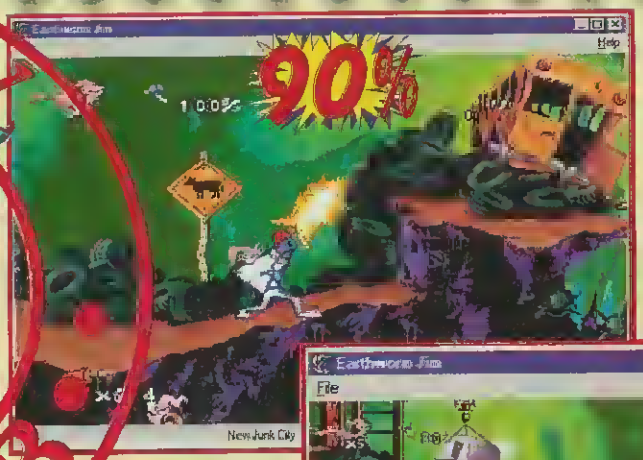
Wicik

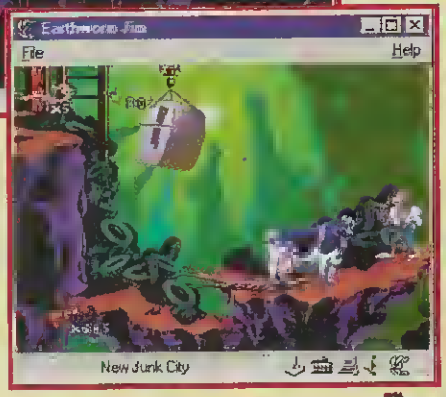


L.K.Avalon'95
AMIGA 500/1200 — 3 dyskietki
Autoryzowany dystrybutor L.K. Avalon (Amiga) — 22 zł
Za: grafika, animacja
Przeciw: ślimacza powolność i sterowanie

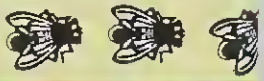


EARTH

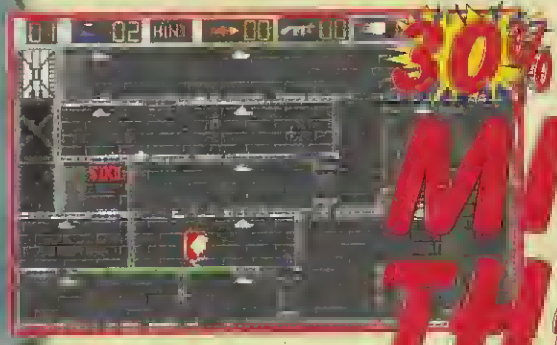


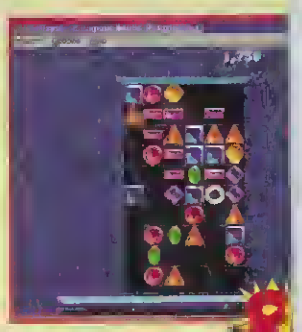


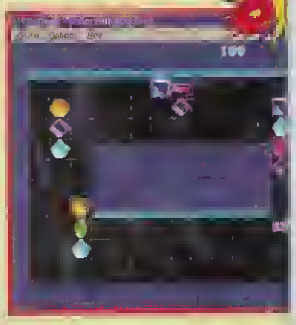
To platformówka, która została wybrana najlepszą grą roku 1994 na konsole SNES i MEGADRIVE. Wreszcie doczekaliśmy się wersji na PC, z 256-kolorową grafiką. Niestety, gra podobnie jak PITFALL wymaga WINDOWS'95. Taka polityka firmy ACTIVISION podobno przynosi im pieniądze, zaś graczom radość... W każdym razie DŻDŻOWNICA JIM to rewelacyjna gra. Przesympatyczny „robal" uzbrojony w arsenał broni palnej i umiejący



ście (dla odmiany) stworków, które jak przystało na porządne stworki, próbują jej przeszkodzić. Mają one postać niebieskich critters'ów czy też goblinów – jak kto woli. Programiści wyposażyli naszą małą bohaterkę w miotacz, laser





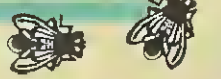


MIMI AND THE MITES

Firma URC w grze MIMI & THE MITES proponuje nam wcielenie się w postać małej ale zaradnej dziewczynki, którą musimy uwolnić z obcego świata (gdzie znalazła się oczywiście przypadkiem). Każda plansza to układ teleportów, odskoczni, wind, samobieżnych schodów i oczywiście oraz karabin maszynowy. Potrafi więc ona od czasu do czasu pokazać pazurki i kąsnąć.

Gratika – jak widać na załączonym obrazku, muzyki nie słychać, może to i dobrze. W skrócie – można ją dorzucić do swojej kolekcji dwudyskowych gierek. Albo dać młodszej siostrze. I tyle!

Bartoskór

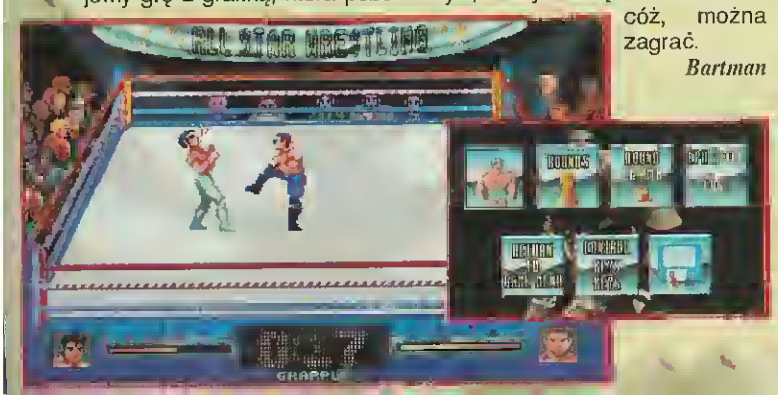


BODY SLAM

Hiii Kiiids! Ta gra przenosi (chyba tylko próbuje) nas na ring zawodowych zapasów. Ktoś postanowił chyba wrócić do czasów, gdy królowała „cegła". W zamian za poświęcenie ok. 7 MB na twardym, otrzymujemy grę z grafiką, która pozostawia wiele do życzenia, a także nędznym dźwiękiem.

Do wyboru mamy zapaśników przypominających posturą Hulka Hogana, a wyglądem kilku innych z WWF. Możliwe są dwie opcje walki: jeden na jednego, lub walka w tandemach. Różnorodność ciosów jest, powiedziałbym, uboga, niemniej jednak można przeciwnika chwycić, rzucić o ring, o liny, a następnie deptać go. Dostępne są też ciosy rękami i nogami. Brakuje niestety prawdziwych nazwisk z zawodowych ringów, które wzbudziłyby zainteresowanie tą grą. Brakuje też grafiki, animacji i muzyki, ale jeśli się ma 386... no cóż, można zagrać.

Bartman

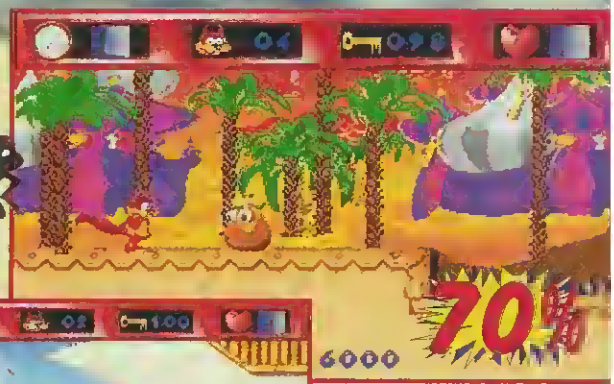


PRO TE

Hiii Kiiids! Dawnośmy się nie widzieli za sprawą zasłużonego urlopu, który spędziłem z March. Właśnie stamtąd przywiozłem całkiem ciekawą piłkę nożną, zajmującą na twardzielu 0.6 MB, działającą nawet na karcie EGA. Od razu domyślacie się jaki poziom graficzny ona prezentuje; jednak nie to jest najważniejsze, tylko wysoka jak na tego typu dziełko miodność. Nie można tego porównywać do zajmującej 600 razy więcej miejsca FIFA SOCCER 96, ale śmiało można pograć na nudnych zajęciach z informatyki.

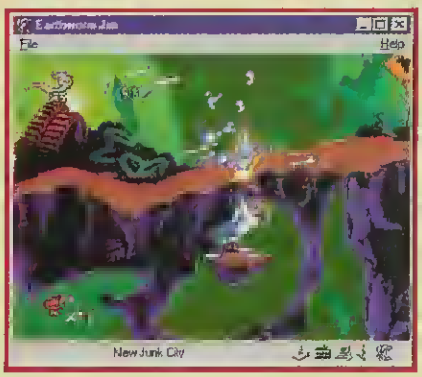
„Kula" zawiera wszystkie liczące się ligi europejskich mocarstw futbolowych i sporo opcji ustawiających taktykę i sposób rozgrywania meczu. Scrolling ekranu pozostawia sporo do życzenia ale jeszcze raz powtarzam jak na taką pojemność danych jest to ciekawa pozycja, w którą sam sporo

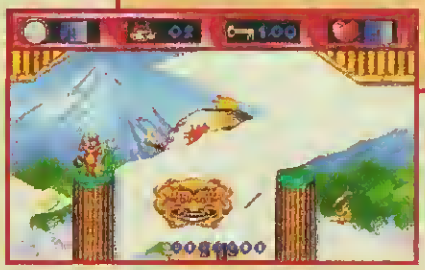
WORM JIM



posługiwać się swoim ciałem niczym batem, w popisowy sposób pokazuje możliwości WINDOWS'95. Skalowane okienko, multi-tasking, szybka i płynna scrollowana grafika. Na gracza czeka 19 pełnych niespodzianek poziomów. Trzeba skakać, strzelać, biegać... słowem robić wszystko to co w dobrej platformówce. Grafika super! Dźwięk – doskonały!

Klucha





wiór z kciukiem, za nim statek piracki, wszystko w atarowskiej rozdzielczości. Na siedmiu dyskietkach otrzymujemy także edytor leveli, pozwalający na tworzenie

TRI TRYST

Czoooołem! Taką gierkę mogła wypuścić tylko firma VIRGIN. Zanim napisałem o niej kilka słów, grałem w nią bite trzy godziny. Ta gra naprawdę studzi, co ja mówię, to prawdziwa chłodnica. W sumie nie ma nic nadzwyczajnego w układaniu kolorowych klocuszków – TETRIS już dawno wyznaczył kierunek i schematy. A jednak!!! TRI TRYST w naszym 14-calowym okienku numer '95 zmienia oblicze tego typu gier. Układamy klocki na planszy, która może mieć bardzo różne kształty i wymiary. Zebranie klocków odbywa się w momencie ułożenia ich pionowo lub poziomo (trzy lub więcej). Klocki są różne i składają się z różnych ilości elementów. Nic nadzwyczajnego, prawda? Ale jeżeli dodamy do tego klocki „specjalne" np. mogące zastępować inne, zmieniające kolory, blockery i przeszkody ułożone już przez komputer na planszy, to już jest to. Każdy kto ją uruchomi ma dwie godziny z głowy. Polecam, polecam, polecam!!!!!!

Virtual Bart

SKUNNY

Hiii Kiiids! SKUNNY to wariacja belgijskiej firmy MAGIC TOUCH na temat słynnego konsolowego SONIC'A. W porównaniu z innymi Kruściakami wypada bardzo korzystnie, mimo że pierwsze wrażenie jest zgoła inne. Gra jest diabelnie wciągająca i nie pozwala oderwać się od komputera przed ukończeniem danego levelu, co bardzo mnie podbudowało po obejrzeniu ohydnego ekranu tytułowego: na pierwszym planie wie-

własnych światów. Łączymy w ten sposób przyjemne z pożytecznym, gdyż później możemy je wysłać pod adres firmy, startując jednocześnie w konkursie na najlepszy poziom chałupniczy. Konkurs jest nie byle jaki, bo główną nagrodą jest podobno PENTIUM z dodatkami.

Mamut

AM SOCCER

grałem. Program sam wykrywa i konfiguruje sprzęt sterujący, pozostawiając nam wybranie meczu towarzyskiego lub turnieju. Zobowiązany jestem przydzielić temu tytułowi niską ocenę finalną, ze względu na żałosną grafikę i animację. Gdybym mógł ocenić samą miodność to otrzymałaby ona maksimum punktów. Mnie się ta gra i tak podoba, polecam ją wszystkim posiadającym słabe komputery, kiepskie karty graficzne, a także ludziom nie wyposażonym w twarde dyski.

Homer Simpson

sprzedaż prowadzą również:

ATAPOL
ul. Sienkiewicza 1
85-037 Bydgoszcz
tel. (0-52) 45-67-36

KOMPAN
ul. Armii Krajowej 46
42-200 Częstochowa
tel. (0-34) 61-41-46

ARTICA
SALON KOMPUTEROWY
ul. Grunwaldzka 45
Gdańsk
tel. (0-58) 46-18-27

ARTICA
ul. Jana Matejki 6
80-952 Gdańsk
tel./fax (0-58) 47-02-86

B.P. COMPUTERS
ul. Szkolna 8/2
40-006 Katowice
tel. (0-3) 153-73-23

BETA
ul. Pułaskiego 24/2
60-607 Poznań
tel. (0-61) 52-59-83

KOSMOGONIK
ul. Broniewskiego 13
08-110 Siedlce
tel./fax (0-25) 252-26

TECHLAND
Parczew 105
63-405 Sieroszewice
tel. (0-64) 34-78-13

BIG
ul. Lotników 6
70-414 Szczecin
tel. (0-91) 33-58-65

GAMBIT
Pl. B. Głowackiego 20
39-400 Tarnobrzeg
tel./fax (0-15) 23-18-88

AVAX
Al. St. Zjednoczonych 65 paw. A2
04-028 Warszawa
tel./fax (0-22) 13-09-26

DIGITAL
Al. Jerozolimskie 2
00-375 Warszawa
tel. (0-22) 27-87-73

DISCOMP
ul. Sady Żoliborskie 13a
01-722 Warszawa
tel. (0-61) 52-59-83

RED JACK's!
„CD-ROM Bunker"
przejście podziemne pod
ul. Emilii Plater, Warszawa
Dworzec Centralny paw. 7

STUDIO KOMPUTEROWE
W. Czajkowski
ul. Klaczki 4/1, 51-151 Wrocław
tel./fax (0-71) 25-24-58

SDH FENIKS
Szewska 75 IVp. stoisko nr.1
50-053 Wrocław

CD PROJEKT

Biuro handlowe:
ul. Marszałkowska 7/3, 00-626 Warszawa
tel. (0-22) 25-07-03, (0-22) 25-82-02
tel. (0-22) 25-71-51, fax (0-22) 612-39-06
Czynne 7 dni w tygodniu $9^{00} - 17^{00}$

Sklep firmowy:
ul. Indyjska 25a, 03-957 Warszawa
tel./fax (0-22) 672-80-18
Czynne poniedziałek – piątek w godz. $9^{00} - 20^{00}$
Sobota-Niedziela w godz. $10^{00} - 16^{00}$

fragment naszej oferty

GRY:	
5it Ten Pak Vol. #3	146
5it Ten Pak Vol. #4	146
Battle Beast	139
Battle Isle 2	119
Battle Isle 3	169
Cyberia (polska instrukcja)	99
CyberMage	179
Descent (polska instrukcja)	129
Dr. Drago's Madcap Chase	129
Dungeon Master 2 (polska instrukcja)	139
Frankenstein (polska instrukcja)	169
Game Gun + Crime Patrol (polska instrukcja)	189
Hexen	179
Kingdom The Far Reaches	139
Last Bounty Hunter (polska instrukcja)	99
Mad Dog Mc Cree 2 (polska instrukcja)	69
MegaPak vol. 3 (12xCD)	149
MegaPak vol. 4 (11xCD)	139
Mortal Kombat 3 (polska instrukcja)	179
NBA Jam (polska instrukcja)	169
Nowy Teenagent (polska instrukcja)	69
Perfect General 2	119
Skins Golf-Game at Bighorn	129
Space Pirates (polska instrukcja)	99
Stonekeep (polska instrukcja)	169
Titan's Legacy (2xCD, polska instrukcja)	95
Virtual Pool	159
Warcraft 2 (polska instrukcja)	145
Who shoot Johnny Rock? (polska instrukcja)	69

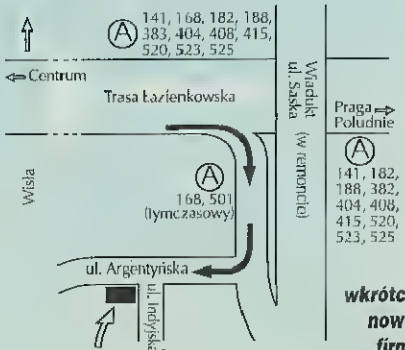
PROGRAMY UŻYTKOWE i EDUKACYJNE:	
Amer. Concise Encyclopedia	99
Chadwick & Sneaky Egg Thief	149
Chopin – Życie Twórcy (polska instrukcja)	119
DK: Encyclopedia of Nature	189
DK: Encyclopedia of Science	189
DK: History of the World	189
DK: Incredible Stowaway!	139
DK: My First Incredible Dictionary	139
DK: P.B. Bear's Birthday Party	139
DK: The Ultimate Human Body	189
DK: The Way Things Work	189
DK: World Reference Atlas	259
Euro Plus+ Level 1 (polska instrukcja)	249
Euro Plus+ Level 2 (polska instrukcja)	249
Euro Plus+ Level 3 (polska instrukcja)	249
Euro Plus+ Professional Pack (polska instrukcja)	490

ceny w nowych złotych, zawierają VAT

Informacje dla odbiorców hurtowych:

- proponujemy nowy atrakcyjny system rabatów (Uwaga mali odbiorcy! – najkorzystniejsze warunki na rynku)
- ponad 100 tytułów w ofercie
- gwarantujemy ciągłość dostaw
- sprzedajemy produkty wysokiej jakości
- zapewniamy stabilne, niskie ceny
- działamy na najniższych marżach handlowych
- sprowadzane przez nas nowości oferujemy po przystępnych cenach

Zapraszamy do współpracy



wkrótce otwarcie nowego sklepu firmowego we Wrocławiu

Kilka powodów, dla których warto odwiedzić nasz sklep firmowy:

0. Już w sprzedaży Sony PlayStation a także gry na tę super konsolę.
1. Możesz u nas obejrzeć każdy sprzedawany przez nas produkt.
2. Doradzimy, oraz pomożemy wybrać odpowiednie programy.
3. Nasze ceny należą do najniższych w kraju.
4. Pomimo, iż nie znajdujemy się w centrum, to dojeżdża się do nas bardzo łatwo i szybko (zarówno autobusem jak i samochodem).
5. Dzięki nam będziesz miał kontakt z nowościami z całego świata.

...już są!
...Warcraft 2
...Battles in Time
...Mc Kenzie & Co.
...Teenagent CD
...Frankenstein

...wkrótce...
...WWF Wrestlemania
...Albion
...Quake

Wyłączny dystrybutor

AMERICAN LASER GAMES, QQP QUANTUM QUALITY PRODUCTIONS, Blue Byte

Autoryzowany dystrybutor

GT Interactive, DK Dorling Kindersley, Interplay

NEMESIS MISSION

Równolegle z opisywanym w poprzednim KLUBIE GALACTIC VOID MINER, programiści z KOMODOWARE wypuścili na rynek shoot'em'up pod tytułem NEMESIS. Sens gry jest typowy dla gatunku, czyli leć w górę i rozwalaj wszystko co leci w dół. Wykonanie stoi na średnim poziomie, grafika bardzo podobna jak w VOID MINER, z tym że autorzy nie precyzują czy za sterami statku zasiada znajomy nam kartofel. Czyżby dzielny Choas po wyjściu z kopalni stanął na czele ofensywy krytomskiej na planetę Nemesis?

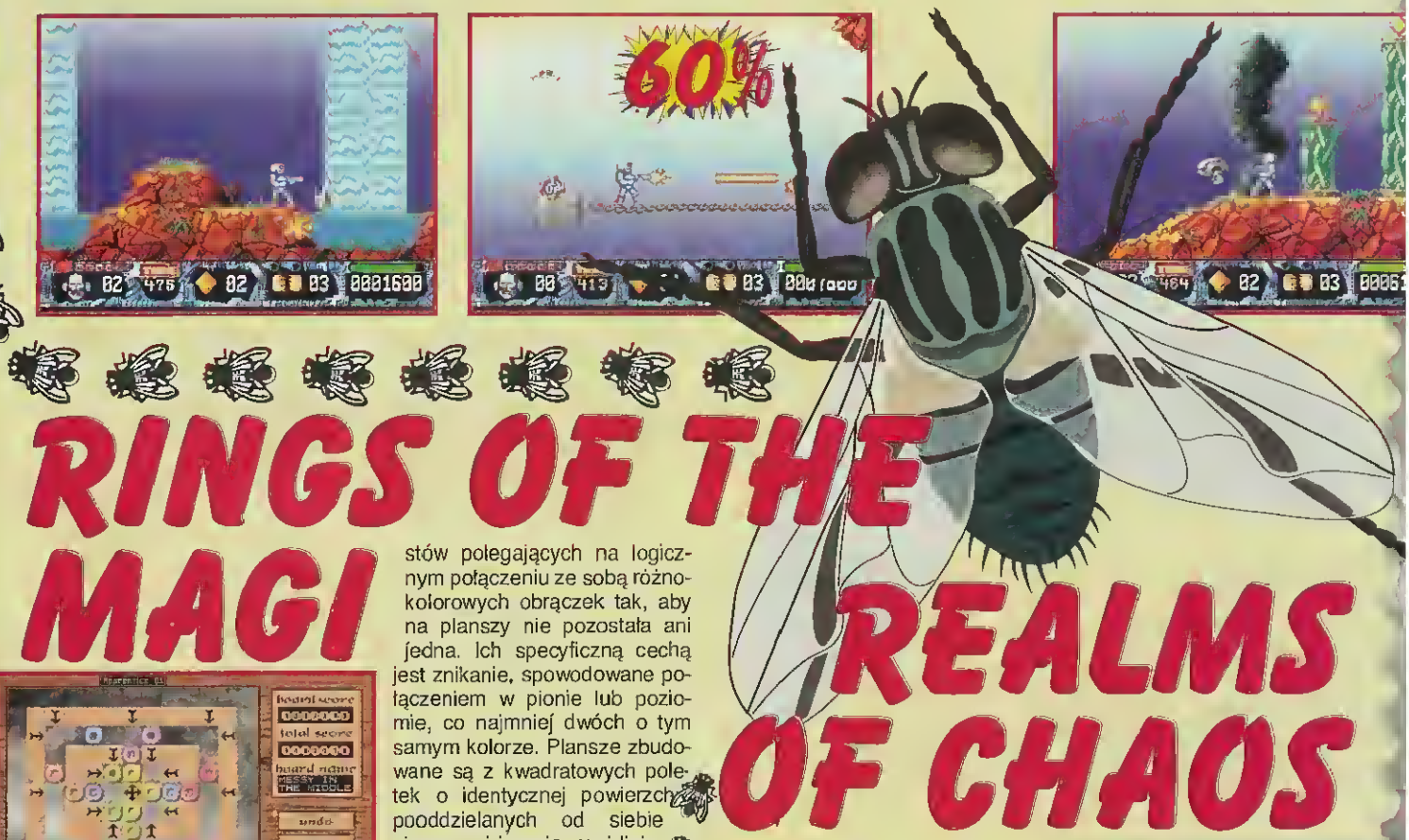
Pocharatka

TURRICAN 2

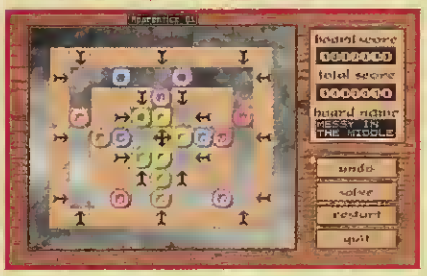
Hiii Kiiids!!! TURRICAN 2 na Amidze i SNES był przebojem, królował dokładnie trzy lata temu, gdy podział sił rynkowych był zupełnie inny. Dzisiaj na PC jest kolejną strzelaniną niczym specjalnym się nie wyróżniającą.

Mimo braku fajerwerków graficzno-technicznych gra ta zalicza się do staroszkolnej klasyki zajmując tam wysoką pozycję, do której wielu smakoszy dobrego strzelania z pewnością powróci. Fabuła jest banalna, oparta na silnym parciu do przodu, z mnóstwem pozostawianego po sobie złomu, swądu nadpalonych ciał i wrażeń świetlnych porównywalnych do tych wywołanych podczas Nowego Roku obchodzonego przez Chińczyków. Sztuczne ognie to oczywiście ogień wydobywający się z twej nie stygnącej rury, podtrzymywany różnorakimi dopałami zbieranymi tu i ówdzie. Gra jest szybka, nie posiada przestojów, dlatego przy zmieniającej się scenerii nie może się nudzić, tym bardziej, że rola gracza nie ogranicza się tylko do bezmyślnego strzelania ale i do sprytnego czasem pokonywania przeciwności losu. Chciałoby się mieć więcej tego typu, dobrze wykonanych, sprawdzonych tytułów, skonwertowanych na PC.

Homer Simpson

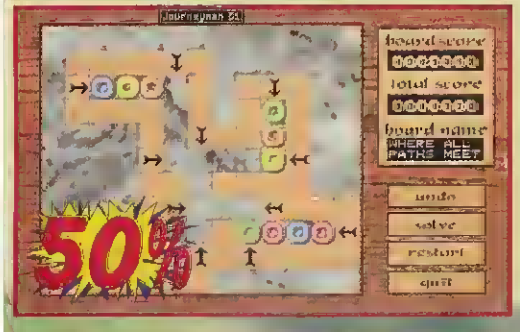


RINGS OF THE MAGI



Grupa magów z Małkini postanowiła poddać cię testowi, powierzając swój spryt i chytre umysły we władanie pierścieni. Jako adept ich uczelni zdajesz egzamin. O jego pomyślności decydować będzie rozwiązanie grupy testów polegających na logicznym połączeniu ze sobą różnokolorowych obrączek tak, aby na planszy nie pozostała ani jedna. Ich specyficzną cechą jest znikanie, spowodowane połączeniem w pionie lub poziomie, co najmniej dwóch o tym samym kolorze. Plansze zbudowane są z kwadratowych poletek o identycznej powierzchni pooddzielanych od siebie pionowymi i poziomymi liniami. Plansze ozdobione są wieloma zakamarkami i przeszkodami utrudniającymi rozwiązanie zagadek. Poziom trudności dostosowany jest do preferencji gracza, zwiększa się on w miarę przechodzenia etapów. Do dyspozycji pozostawiono edycję własnych plansz, prostą w obsłudze, dostarczającą wiele radości, szczególnie gdy grając w dwie osoby ma się czas na skonstruowanie przeciwnikowi haczyka, którego by się w życiu nie spodziewał.

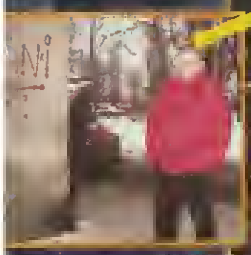
Homer Simpson

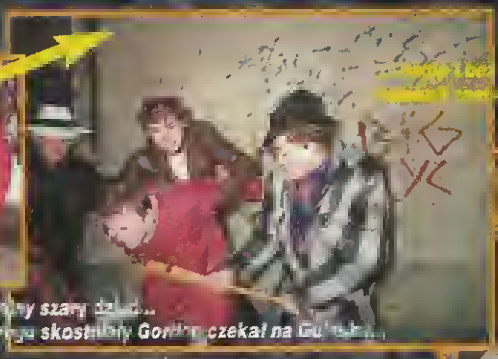


REALMS OF CHAOS

Ufff! Po przejściu kilku etapów w tej giereczce doszedłem do wniosku, że platformówki żyją nadal. Dwoje bohaterów – wojownik i czarodziejka stają przed zadaniem przebrnięcia przez złowrogą krainę Wojownik przerabia na mielone wielkich orków, natomiast po ognistym strzale czarodziejki nietoperz może się przekonać jak gorąco jest w kuchence. Takich gier jest wiele, lecz ta zwraca uwagę niezbyt wysokim poziomem trudności. A to atut dla głodnych sukcesu (i walki) platformerów.

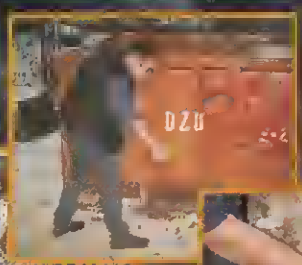
Khomeini Bart





To miał być [illegible] szary [illegible]...
... na umówionym [illegible] skostniały Gor[illegible] czekał na Gu[illegible]...

... [illegible] i bez uprzedzenia bojówkarze z innej [illegible] [illegible]kowali Gordona i zapudłowali...
... pojawił się Gulash...



... na ziemi dostrzegł ślady futra z norek i już wiedział kto za tym stoi - Big Boss!

KOMBAT KORNER

Wojownicy! Zbliża się dzień rozstrzygnięcia wielkiego konkursu! Za miesiąc rozdane zostaną wszystkie nagrody. Sorry za opóźnienie, ale przyszła tak ogromna ilość prac zarówno graficznych jak i tekstowych, że nie nadążamy z przerabianiem! Poza tym obecny numer z przyczyn technicznych (trzeba zrobić KOMPENDIUM WIEDZY!) idzie do druku nieco wcześniej niż zwykle. Opowiadania osądzam ja, grafikę zaś PEGAZ ASS (gdyż jego oczki są nieco bardziej wrażliwe niż moje, mnie podoba się wszystko gdzie jest morze krwi...). Już teraz jednak mogę śmiało powiedzieć, że najlepsze opowiadania zostaną włączone w KOMPENDIUM WIEDZY, podobnie jak grafiki. Część grafik będziemy publikować też w SS, KOMBAT KORNER jest zawsze dla was otwarty!!!

■ ■ ■

Wstukałem wasze typy na ulubioną postać, FATALITY itp. Głosów było bardzo dużo, dziękuję za wszystkie! Oto ranking końcowy:

1. POSTAĆ – SUB-ZERO
zaraz za nim: KANO, SONYA

2. FATALITY – KANO (szkieletor)
zaraz za nim: CAGE (głowy), SUB-ZERO (kręgosłup)

3. FRIENDSHIP – NIGHTWOLF (automat)
zaraz za nim: KUNG LAO (króliki), CAGE (autograf)

4. ANIMALITY – KANO (pająk)
zaraz za nim: LIU KANG (smok), NIGHTWOLF (wilk)

■ ■ ■

W KOMPENDIUM WIEDZY znajdziecie także pełne, poprawione i przeredagowane teksty dotyczące serii MORTAL KOMBAT, STREET FIGHTER, PRIMAL RAGE, WARRIORS i FX FIGHTER. Poza tym oczywiście, specjalne wydanie KOMBAT KORNER podsumowujące rynek mordobić, z listami rankingowymi etc. etc. Polecam. Książkę nadal można zamówić, mam nadzieję, że wystarczy dla wszystkich.

Teraz trochę o filmie. Nie wątpię, że wybierzecie się do kin. Zwróćcie uwagę na rewelacyjną ścieżkę dźwiękową, poproście znajomych operatorów, żeby podkręcili dźwięk. Teraz natomiast ogłaszam nowy KONKURS!!!

1. A TASTE OF THINGS TO COME
2. GRAVITY KILLS
3. KMFDM – JUKE-JOINT JEZEBEL
4. PSYKOSONIK – UNLEARN
5. TRACI LORDS – CONTROL
6. ORBITAL – HALCYON +ON +ON
7. UTAH SAINTS – UTAH SAINTS TAKE ON THE THEME FROM MK
8. GEEZER – THE INVISIBLE
9. FEAR FACTORY – ZERO SIGNAL
10. SISTER MACHINE GUN – BURN
11. TYPE O NEGATIVE – BLOOD & FIRE
12. BILE – I REJECT
13. NAPALM DEATH – TWIST THE KNIFE
14. MUTHA'S DAY OUT – WHAT U SEE/WE ALL BLEED RED
15. THE IMMORTALS – TECHNO SYDROME
16. GORO vs. ART
17. DEMON WARRIORS/THE FINAL KOMBAT

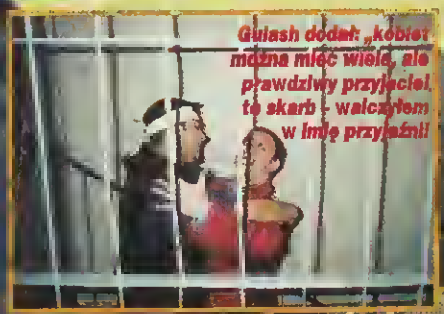
CZAS TRWANIA: 71:59
WYDAWCA: POLYGRAM POLSKA

KONKURS

Dzięki firmie POLYGRAM POLSKA, mam zaszczyt ogłosić nowy konkurs dotyczący MORTAL KOMBAT, w którym można wygrać KOMPAKTY i KASETY z muzyką z filmu!!! A jest naprawdę znakomita. Wystarczy wymienić trzy sceny walki, które występują w filmie. Powinno to wyglądać tak (przykładowe dane):

1. BARAKA vs RAIDEN
2. KINTARO vs SEKTOR
3. KABAL vs MILEENA

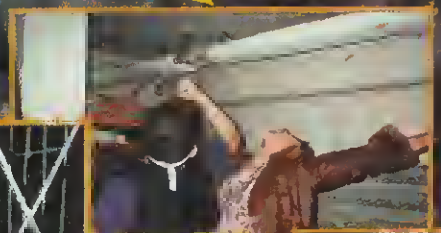
Jako bonus można wymienić ciosy specjalne, które znalazły się w filmie. Będziemy za to premiować!



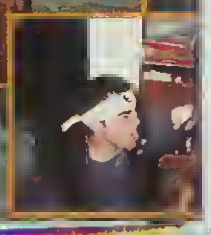
Gulash dodał: „kobiet można mieć wiele, ale prawdziwy przyjaciel to skarb - walczyłem w imię przyjaźni!

Gordon był wolny, poobijany ale szczęśliwy.

Gordon [illegible] historia [illegible] ale [illegible]"



FINISH H[illegible] szał słaby gło[illegible] dona zza s[illegible]



O.K. sykn[illegible] przez zaciśnięte zęby i [illegible] jedno z pism straciło naczelnego.

P.S. - po dokładniejszym zbadaniu zwłok pobitych okazało się, że było to nieporozumienie - kolesie porwali nie tego co trzeba i na dodatek byli z redakcji dwóch najnowszych tygodników dla kobiet p.t. „O niczym" i „Bez Sensu", które z powodu utracenia red. naczelnego nie ukażą się na rynku w tym roku.

Odpowiedzi proszę przesyłać pod adresem redakcji WYŁĄCZNIE na kartach pocztowych, bowiem odpowiedzi przesyłane w listach nie będą brane pod uwagę (przyczyny techniczne). Odpowiadając zaznaczcie, czy chcielibyście otrzymać kasetę czy kompakt. Sorry za wymogi, ale przeglądanie listów na poprzedni konkurs skutecznie sparaliżowało pracę redakcji na bardzo długo. Odpowiedzi przyjmuję wyłącznie do 15 lutego. Do roboty!

■ ■ ■

Jak widać, w tym wydaniu KOMBAT KORNER oprócz recenzji SOUNDTRACKA z filmu MORTAL KOMBAT znalazło się unikalne FOTO-STORY! Dotyczy pewnej historii prawie z życia wziętej, która mogła wydarzyć się w każdym mieście. Mam nadzieję, że z przyjemnością zagłębicie się w lekturze/oglądaniu.

■ ■ ■

Za miesiąc kolejny konkurs, tym razem dotyczący STREET FIGHTERA, a będzie można wygrać... UWAGA... UWAGA... Oryginalny film wydany przez firmę MANGA ENTERTAINMENT pod tytułem STREET FIGHTER 2 ANIMATED MOVIE. TAK! Kaseta video z Mangowym filmem trafi do rąk zwycięzcy, przewiduję też inne nagrody. Ale to dopiero za miesiąc, bądźcie gotowi. KORNER będzie poświęcony STREET FIGHTEROWI, będą m.in. historie postaci.

■ ■ ■

A tak na marginesie, to nieźle skopaliśmy tyłki pełną listą KOMBAT KODES, ULTIMATE KOMBAT KODES i KOMBOS, którą opublikowałem w poprzednim KORNERZE (SS'31). Prawdę mówiąc, to w całej światowej prasie, nie było jeszcze równie wyczerpujących danych. Kosztowało mnie to niemało wysiłku, ale zrobiłem to. Bo ja kocham MORTAL KOMBAT. I nie wątpię, że wy też.

GulasH

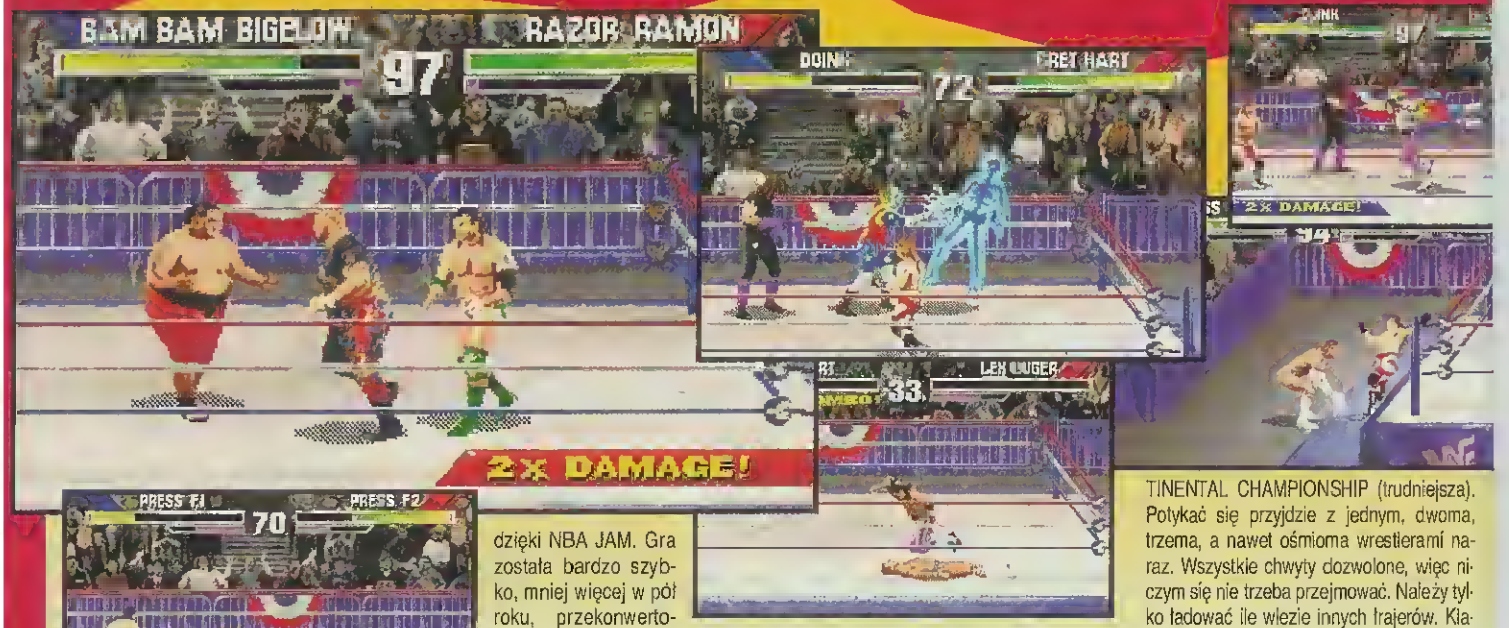
P.S. Dziewczyny, cofam wszystko to co powiedziałem o MK i kobietach. Przestańcie się złościć i grajcie całe dnie.

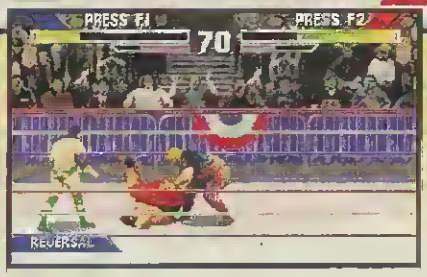
P.S.2 Chłopaki, nie traktujcie P.S. poważnie. Żartowałem, hehe...

AsH

Ścieżka dźwiękowa z filmu, którego największą atrakcją są sceny walk i niesamowita atmosfera oraz klimat, powinna być starannie dobrana. W tym przypadku nie ma wątpliwości, że tak właśnie jest, gdyż ta potężna dawka muzyki współgra z filmem znakomicie, bez filmu zaś też broni się doskonale. Wszystkiego tu po trochu. Utwory TECHNO (4, 5, 6, 7, 15, 16) które tak wspaniale słychać w filmie na SOUNDTRACKU wyszły jeszcze lepiej, ostry brutal-anal-hardcore-death-metal-attack (8, 9, 12, 13, 14) w filmie w perfekcyjny sposób zsynchronizowany z karkołomnymi wyczynami bohaterów powinien rozsadzić głośniki w domu niejednego maniaka. Resztę stanowią utwory spokojne, luzujące pomiędzy kolejnymi atakami basów i gitar (3, 10, 11). Oczywiście, jest też wstęp (1) i zakończenie (17). Zwracam uwagę szczególnie na to ostatnie, wykopuje na Marsa swoim pompatycznym, nastrojowym brzmieniem.

Kilka z zespołów, których utwory znalazły się na tym soundtracku cieszy się ogromną popularnością nie tylko w USA. Mam tu na myśli przede wszystkim ORBITAL (kocham ich...), UTAH SAINTS, TYPE O NEGATIVE, NAPALM DEATH czy KMFDM. Uważam, że SOUNDTRACK jest po prostu doskonały i powinien zagościć w sprzęcie każdego mortalowego maniaka. Brutalna, agresywna muzyka w połączeniu z techno tworzą znakomity podkład pod film.





dzięki NBA JAM. Gra została bardzo szybko, mniej więcej w pół roku, przekonwertowana z automatów i zdążyła się już ukazać na czterech platformach: PLAYSTATION, PC CD, SUPER NINTENDO i SEGA MEGADRIVE. Opis ten dotyczy pierwszych dwóch wersji, które niczym się nie różnią. W wersjach SNES i MD z oczywistych względów uproszczeniu uległy grafika i dźwięk, ale gra pozostała ta sama.

Prosto ze stajni ACCLAIM – firmy, w której pracują najlepsi światowi programiści, uderza WRESTLEMANIA. Jest to dzieło zespołu twórców pod wodzą Marka Turmell'a, który sławę zdobył

WWF WRESTLEMANIA to znakomite mordobicie przenoszące gracza na ringi WORLD WRESTLING FEDERATION. Każdy znajdzie tu coś dla siebie: dla miłośników łatwych wygranych nadaje się YOKOZUNA, finezję i zwinność prezentują SHAWN MICHAELS i BRET HART – olbrzymi umięśnieni pakerzy, LEX LUGER i RAZOR RAMON to pozerzy, zaś mroczny i tajemniczy UNDERTAKER i tłusty BAM BAM BIGELOW emanują brutalną siłą. Idiota DOINK pokazuje kretyńskie sztuczki na każdym kroku.

WYKONANIE

Grafika została digitalizowana tą samą techniką co w MORTAL KOMBAT 3, przez co jakość obrazu jest znakomita. Gra toczy się na ringu widzianym z ukosa, przez co zawodnikiem można poruszać się po całym polu. Do tego dochodzą niesamowite, czasem kilkuosobowe pojedynki, które mają w sobie tyle akcji, że MK wydaje się przy WWF grą dla dzieci (tak przynajmniej twierdzą mądrale). Ja ze swojej strony zapewniam, że WWF kopie tyłek i trudno odejść od komputera.

Dźwięk jest niesamowity! Ostre gitarowe riffy i komentator podniecający się każdym ciosem ładują na full miodności. Szczególnie po najefektowniejszych rzutach... to trzeba po prostu usłyszeć.

WALKA

Walczy się w dwóch kategoriach: WWF CHAMPIONSHIP (łatwiejsza) i INTERCONTINENTAL CHAMPIONSHIP (trudniejsza). Potykać się przyjdzie z jednym, dwoma, trzema, a nawet ośmioma wrestlerami naraz. Wszystkie chwyty dozwolone, więc niczym się nie trzeba przejmować. Należy tylko ładować ile wlezie innych frajerów. Kiawisze to kierunki, Blok, RUN (czyli bieg) oraz cztery ciosowe P (Punch – ręka), K (Kick – noga), PP (PowerPunch – mocna ręka) i PK (PowerKick – mocna noga).

Podczas walki można się bić, można też złapać przeciwnika i wykonać rzut/combo. Gdy już złapiesz leszcza, musisz szybko stukać odpowiednią sekwencję – wygrywa ten, który zrobi to szybciej (jeśli przeciwnik – REVERSAL). Najlepiej sami, metodą prób i błędów wypracujcie odpowiednią taktykę. Do roboty!

COMBOS

Combosy są bardzo trudne, szczególnie na początku. Podobnie jak w MK3 są wcześniej przeprogramowane. Oznacza to, że programiści celowo i świadomie stworzyli system combosów i wpisali go w kod gry. Czy to jakiś nowy trend? – to już trzecia gra z takim systemem – po MORTAL KOMBAT 3 i KILLER INSTINCT – nie podoba mi się to... W końcu może być tak, że wszystkie

Nazwisko: Bret Hart
Pseudonim: Hitman
Pochodzenie: Calgary
Wzrost: 185 cm
Waga: 105 kg

PODCZAS WALKI
Rolling Upper: Dół – Dół Przód – Przód – PP
Oczy na ring: P (3 sekundy)
Sharpshooter: PP (przy nogach leżącego przeciwnika)
MegaKop: Tył – Tył – PK
DiDiTi: RUN + PP

CHWYTY
Face Slam: Dół – Dół Przód – Przód – P
Skull Crusher: Przód – Przód – PP
DiDiTi: Dół – Dół – PK
Uppercut: Dół + PP
Piącha action: Przód i walić w P (Mini COMBO)
Kopyto action: Przód i walić w K (Mini COMBO)

COMBOS
1. Przód – Przód – P – PP – PK
2. Przód – Przód – PK – PP – PK – PK
3. Przód – Przód – P – PP – P – K – PK
4. Przód – Przód – P – PP – P – K – PK
5. Przód – Przód – PK – PP – P – K – PK
6. Przód – Przód – PK – PK – PP – PP – PP – P – P – P – PK – PK – PK – K – K – P – P – PP

Nazwisko: Scott Hall
Pseudonim: Mr Bad Guy
Pochodzenie: Miami
Wzrost: 200 cm
Waga: 126 kg

PODCZAS WALKI
Baseball One: Dół – Dół Przód – Przód – P
Baseball Two: P (3 sekundy)
Quad Slam: Przód – Przód – nawalać K

CHWYTY
Razor's Edge: Przód – Przód – PP
Piledriver: Dół – Dół – PK
Uppercut: Dół + PP
Quadrupile Slam: Dół – Dół – nawalać K
BaseballAction1: Góra + nawalać P (MiniCombo)
BaseballAction2: Dół + nawalać P (MiniCombo)

COMBOS
1. Przód – Przód – PP – P – K – PK – PP
2. Przód – Przód – PP – P – K – PK – PP
3. Przód – Przód – K – P – PP – PK – K
4. Przód – Przód – K – P – PP – K – PP
5. Przód – Przód – PP – PP – PP – P – P – P – PP – PP – PP – PK – PK – PK – K – K – K – PP

Nazwisko: Scott Bigelow
Pseudonim:
The Beast from the East
Pochodzenie: Nowy Jork
Wzrost: 193 cm
Waga: 180 kg

PODCZAS WALKI
Dzikie Pięści – P (3 sekundy)
Rzut – PP (3 sekundy, blisko!)
Ognisty Rzut – PP (3 sekundy) – RUN – Puść PP
MegaKop – Tył – Tył – PK

CHWYTY
Power Grab: PP + PK
Pogo: Przód – Przód – PP
BackBreaker: Dół – Dół – PK (wcześniej Power Grab)
Piledriver: Dół – Dół – PK
Kopyto Action: Przód i walić K (Mini Combo)

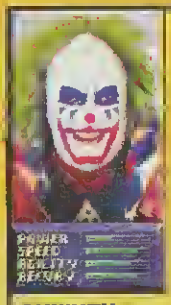
COMBOS
1. Przód – Przód – P – PP – PK – K – P
2. Przód – Przód – PP – P – K – PK – PP
3. Przód – Przód – PP – P – K – PK – PP
4. Przód – Przód – P – PP – K – PK – PP
5. Przód – Przód – PP – PP – P – P – P – K – K – K – PK – PK – PK – K – K – PP – PP – PK – PP – PP – PP – PP

Nazwisko: Mark Callaway
Pseudonim: Grim Reaper
Pochodzenie: Death Valley
Wzrost: 216 cm
Waga: 147 kg

PODCZAS WALKI
Szyjogniot: Dół – Dół Przód – Przód – P
Szyjołamacz: P (3 sekundy)
Duchy Ciemności: Dół – Dół Przód – Przód – K
Duchy Światła: Dół – Dół Tył – Tył – K
Tombstone Smash: Przód – Przód – PK – nawalać K

CHWYTY
Uppercut: Dół + PP
NeckTwist: Przód – Przód – PP
MysticGlove: Dół – Dół – PK
ShadowSlam: Dół – Dół – K – nawalać P
MultiAction: Przód + nawalać P (MiniCombo)

COMBOS
1. Przód – Przód – PK – K – P – PP – PK
2. Przód – Przód – K – PK – PP – P
3. Przód – Przód – K – PK – P – PP – PK
4. Przód – Przód – PP – K – PK – P
5. Przód – Przód – PK – PK – PK – K – K – K – P – P – P – PP – PP – PP – PK – PK – PK – K – K



Nazwisko: Matt Osbor
Pseudonim:
The Clown Prince
Pochodzenie: Cyrk
Wzrost: 182 cm
Waga: 109 kg

PODCZAS WALKI
Rękawiczki: Dół – Dół Przód – Przód – P
Elektryczność: P (3 sekundy, blisko!)
Młoteczek: Przód – Przód – PK
Bokserski!: P (nawalać!)

CHWYTY
Head Slam: Przód – Przód – PP
Joybuzzer: Dół – Dół Prawo – Prawo – P
Face Smash: Dół – Dół – PK
MłotekAction: Przód – Przód – PK
PiąchaAction: Przód i walić P (MiniCombo)

COMBOS
1. Przód – Przód – PP – PK – P – K
2. Przód – Przód – PK – PP – K – P – PP
3. Przód – Przód – PK – PP – K – PK – K
4. Przód – Przód – PP – PK – K – P – PP – PK
5. Przód – Przód – PP – PP – PK – PK – PK – K – K – P – P – P – P – PP – PP – PP – PK – K

mordobicia będziemy wkuwać na pamięć! Żeby zacząć combosa, musisz najpierw złapać koleżkę za łeb, potem możesz zrobić combo (albo rzucić). Niektóre zaczynają się od rzutów – te są maksymalnie trudne – niektóre zaś to po prostu nawalanie po klawiszach. W każdym razie dobrym doświadczeniem jest odkrywanie swoich kombinacji. Zacznij zawsze od złapania za łeb przeciwnika i rytmicznego trzepania po klawiszach, najczęściej na przemian kilka razy któryś Punch i kilka razy któryś Kick. Gwarantowane co najmniej 10 trafień, czasem aż 15, a są też i 21-ciosowe! Próbujcie sami albo korzystajcie z wstukanych przez wujka. Będzie bardzo trudno, gdyż podałem tylko jakie trzeba naciskać klawisze dla kombosa, ale nie podałem ile razy trzeba je wciskać hehe...czasem wystarczy raz, a innym razem nie...Good Luck!

WRESTLEMANIA to nie jest gra dla amatorów, którzy nie umieją robić SPECIALI. Nie mówcie mi więc, że coś nie wychodzi. Dostaję listy od „fachowców", którym udało się zrobić dwa lub trzy FATALITY z MK3 bo według nich reszta podobno nie działa...

NA KONIEC

Całą mortalową kulturę straciłem grając w WWF. Nauczyłem się znowu jak nawalać po klawiszach bez opamiętania, wrzeszczeć i denerwować się na kumpli. WWF sprawił mi tyle radochy, że złego słowa o grze nie powiem. Jest za**bista.

GulasH

Acclaim'95

PC DOS 1 CD
4B6DX/33 ■ 4 MB RAM ■ 17 MB HDD
VGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI
PlayStation, Saturn, SNES, MegaDrive, 32X
Autoryzowany dystrybutor zapowiedź: luty
CD Projekt (PC CD)
Za: wszystko!!!
Przeciw: tylko ośmiu zawodników...

CIOSY DLA WSZYSTKICH ZAWODNIKÓW

P blisko głowy leżącego ..... Łapie go za włosy, można wykonać rzut/combo
Przód – Przód – PP ..... Łapanie przeciwnika, można wykonać rzut/combo
Tył – Tył – P ..... Rzut (gdy wykonany przy linach – wyrzuca z ringu)
Tył – Tył – PP ..... Rozpędza przeciwnika i każe mu się odbijać od lin
Tył + PP ..... Rzut gdy już rozpędziłeś przeciwnika – blisko!
BLOK + P ..... Odpycha natręta
RUN + PP ..... Atak ciałem, nalot
RUN + PK ..... Megakopniak, nalot
TURNBUCKLE ..... Można wspiąć się na ring i skoczyć – SUPER!
Odbicie się od liny (z RUN) i późniejszy atak dają podwójne zniszczenia.

Nazwisko: Larry Pfohl
Pseudonim:
Made in the USA
Pochodzenie: Atlanta
Wzrost: 195 cm
Waga: 119 kg

PODCZAS WALKI
Piąchy w akcji: P (3 sekundy)
Wesołek: Przód – Przód – PK
Żebernik: Przód – Przód – P

CHWYTY
Power Grab: PP + PK
Throw: Dół – Dół – PK
Backbreaker: U + PK (najpierw Power Grab)
Suplex: Przód – Przód – PP (przy linach – wyrzuca z ringu!)

COMBOS
1. Przód – Przód – PK – PP – P – K
2. Przód – Przód – PK – K – P – PP
3. Przód – Przód – PK – K – P – PP – PK – BLOK
4. Przód – Przód – K – PK – PP – P – PK
5. Przód – Przód – PK – PK – PK – K – K – K – P – P – P – P – P – PP – PP – PP – PK – PK

Nazwisko: Rodney Anoia
Pseudonim: brak
Pochodzenie:
Wyspy polinezyjskie
Wzrost: 193 cm
Waga: 255 kg

PODCZAS WALKI
Sól w oczy: P (3 sekundy)
Z brzucha: Przód – Przód – P
Kilka szybkich: Dół – Dół Przód – Przód – P (blisko!)
SLAM!: Przód – Przód – PK

CHWYTY
Power Grab: PP + PK
Leg Spin: Dół + PK (wcześniej Power Grab)
Out of Ring: PP (przy krańcu ringu, wcześniej Power Grab)
Piledriver: Dół – Dół – PK
SLAM!: Przód – Przód – PK

COMBOS
1. Przód – Przód – P – PP
2. Przód – Przód – P – PP – PK – K
3. Przód – Przód – PP – P – PK – K
4. Przód – Przód – P – PP – PK – K – P – PP
5. Przód – Przód – PP – P – PK – K – P – PP
6. Przód – Przód – P – P – PP – PP – PK – PK – PK – PK – K – K – K – P – PP – PP – PP

Nazwisko: Michael Hickenbottom
Pseudonimy:
Heartbreak Kid, Boy Toy
Pochodzenie: San Antoni
Wzrost: 185 cm
Waga: 105 kg

PODCZAS WALKI
Podwójny Snap: Tył – Ty
Tylny Suplex: P (3 sekundy)
Latający Drop: PK (3 sekundy)
Frankensteiner: Przód – Przód – PK
Wślizg: Przód – Przód – K
Stoneczny Flip: Przód – Przód – PP
Poczwórny Speed: Dół – Dół Prawo – Prawo – nawalać K (blisko)
Poczwórny Gniot: Bieg – K – (już leży, to...) nawalać K

CHWYTY
FaceSmash: Przód – Przód – nawalać PK
ArmBreaker: Przód – Przód – P
Back Suplex: Dół – Dół – PK
Frankensteiner: Przód – Przód – PP
KickToss: Przód – Przód – K
KopytoAction1: Przód + nawalać PK (MiniCombo)
KopytoAction2: Przód + nawalać K (MiniCombo)

COMBOS
1. Przód – Przód – K – PK – PP – P – BLOK
2. Przód – Przód – P – PP – PK – K – BLOK
3. Przód – Przód – K – P – PK – PP – P
4. Przód – Przód – PP – PK – K
5. Przód – Przód – K – K – PK – PK – PK – PP – PP – PP – P – P – P

FIFA'96
VIRTUAL STADIUM SOCCER

Przechadzając się po targowisku komputerowym podsłuchałem pewną rozmowę pomiędzy sprzedającym i kupującym.

Sprzedawca aby zachęcić klienta do zakupu gry przytoczył następującą historię: „Wchodzę do domu, patrzę w telewizor, naprzeciwko którego siedzi mój syn i pytam zdziwiony – synu, jaki dziś mecz w telewizji??? A on odpowiada – Tato, to nie mecz w telewizji, to FIFA SOCCER!!!".

RYTMICZNE KOPANIE

Wszystko zaczęło się dokładnie rok temu, gdy na rynku pojawiła się piłka nożna, wyznaczająca nowe standardy. W tyle zostały „żelazne" tytuły tego gatunku – SENSIBLE SOCCER, KICK OFF i MANCHESTER UNITED. Być może mundial odbywający się w USA uświadomił Amerykanom, że na komputerowej pilce nożnej można zarobić. FIFA SOCCER jest typowym amerykańskim komercyjnym dziełem, zaopatrzonym w mnóstwo fajerwerków i niedorzeczności nie do pomyślenia dla zakochanego w futbolu Europejczyka. Była to jednak pierwsza „poważna" i tak efektowna graficznie piłka na PC, więc całą serię wpadek skrył głęboki cień. Dopiero w kolejnej edycji gry wyeliminowano wiele wad. Jednak nadal wizerunek FIFY psuje duża ilość zbędnych bajerów.

W międzyczasie pojawiła się na rynku groźna i równie nowatorska konkurencja w postaci ACTUA SOCCER (opis w SS'31), mogąca śmiało przyćmić blask najnowszej FIFY. Czy tak rzeczywiście jest? Trudno obiektywnie wyznaczyć lidera, gdyż obie te gry podchodzą zupełnie inczej do fenomenu zwanego piłką nożną. Zdrowa brytyjska ACTUA stara się ukazać tę dyscyplinę sportu oczami pilkarza, zaś FIFA oczami Amerykanina-profana, zakochanego w prażonej kukurydzy i telewizorze, nazywającego Piłkę Nożną – soccerem.

FIFA'96 jako produkt to coś nowego, czego jeszcze nie bylo, chociaż w dużej mierze oparta na sprawdzonych w poprzedniej części wzorcach. Najważniejszy jest oczywiście skok jakościowy w grafice i animacji, którego sedno omówiłem w SS'31 przy okazji opisu ACTUA SOCCER. FIFA to jednak produkt z większą klasą, bowiem starając się spełnić wymagania rodaków i trafić jednocześnie w gusta nie dających się zwieść farsie Europejczyków. EA SPORTS znalazła złoty środek godzący preferencje jednych i drugich. Jest nim coś, co można nazwać kwintesencją czynników wpływających na zadowolenie z gry sportowej bez względu nawet na to, czy ktoś lubi piłkę, czy nie.

NA ZIELONEJ MURAWIE

Pierwszy kontakt z grą to oczywiście efektowne intro zagrzewające do boju i przyspieszające bicie serca. Obejrzeliśmy czołówkę i przechodzimy do panelu opcji, od razu zauważając różnice z tak dobrze znaną starą FIFĄ. Po pierwsze liczba kamer zwiększona do siedmiu, o nazwach i specyfice charakterystycznej dla transmisji telewizyjnych. Ważne dodatki: możliwość grania przez modem i opcja praktyki, wykonana solidnie, obejmująca wszystkie najistotniejsze elementy futbolu. Możemy więc poćwiczyć wykonywanie stałych fragmentów gry, konstruowanie akcji zaczepnych i wypróbowanie pewnych wariantów taktycznych. Dostępność rozgrywek to niestety bezsens rodem z USA. Zostały one rozszerzone w porównaniu do FIFA SOCCER o ligi krajowe najlepszych państw europejskich i amerykańskich, ale po co komu liga malezyjska. Nie narzekajmy jednak, ponieważ wszystkie zespoły zostały opatrzone prawdziwymi i aktualnymi nazwiskami z uwzględnieniem różnicy poziomu prezentowanego przez każdego gracza.

ZACZYNAMY MECZ

Wybieramy rodzaj zawodów, drużynę, składy, taktyki i zaczynamy mecz. Zawodnicy wybiegają na boisko, rozlega się gwizdek... W tym momencie do zabawy włącza się komentator żywiołowo reagujący na to co dzieje się na murawie. Jego komentarze nie są bynajmniej wyrwane z kontekstu ani monotonne. Komentator wykonuje swą robotę perfekcyjnie na swój, interaktywny i inteligentny sposób. Wykrzykiwane często nazwiska Nowak, Kosecki, Kowalczyk mile łechcą ucho.

Autorzy zapowiadali, że stworzyli coś, co nazwali VIRTUAL STADIUM, w co osobiście powątpiewałem i brałem za chwyt marketingowy. Jednak myliłem się. To multimedia robią z naszego mieszkania szalejący stadion. Grafika jest niemalże idealną kopią transmisji telewizyj-

nych, chociaż kamery nie zmieniają się same jak w przypadku ACTUA SOCCER. Udało się jednak w dużej mierze oddać atmosferę i techniczną specyfikę telewizyjnych meczów piłkarskich. Wizualnym dopełnieniem różnorodnych nastrojów publiczności i mnogości widoków akcji jest olbrzymi wypełniony po brzegi stadion. Możemy go podziwiać dzięki świetnie wykonanemu izometrycznemu rzutowi z kamery obejmującej akcję i olbrzymią połać boiska – dalekie zagrania nie stają się wykopami w ciemno. Wizualna strona meczu jest przygotowana perfekcyjnie. Obserwujemy piękną technikę, misterną taktykę i wiele nieszablonowych zagrań i rozwiązań. Utrudniony został próg zdobywania bramek na korzyść większej zabawy i wyeliminowaniania ewentualnej przypadkowości.

Sterowanie odbywa się na trzy sposoby: klawiaturą, myszką lub joypadem. W każdym z tych urządzeń obsługuje się trzy przyciski fire, dające olbrzymią ilość

kombinacji w ataku i obronie. Nauczenie się wszystkich sztuczek w postaci strzałów z pierszej piłki, woleja, półobrotu zajmie wam z pewnością wiele godzin i dostarczy nieprawdopodobnych wrażeń. Wykonalne są praktycznie wszystkie warianty ataku, tzn. kontratak, atak pozycyjny, długie wrzucenia piłki skierowanej na wolne pole na-

Electronic Arts'95

PC DOS/WINDOWS 1 CD
486DX/66 ■ 8 MB RAM ■ 1 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS
3DO, PlayStation, SNES, MegaDrive

Autoryzowany dystrybutor
IPS Computer Group (PC CD)

Za: wszystko!!!
Przeciw: niekompletne ligi europejskie, brak Polski

pastnika, czy szybka wymiana krótkich podań z pierwszej piłki. Samo wciśnięcie fire nie gwarantuje celnego podania, jak w przypadku SENSIBLE SOCCER, dodatkowo sterowanie piłkarzem zostało utrudnione przez izometryczny rzut (kamera odległa). Jest to oczywiście zabieg specjalny, podnoszący miodność i realistyczność. Każdą finezyjnie zdobytą bramkę czy wspaniale zagranie przypomina świetnie wykonana opcja powtórek zawierająca wgląd klatka po klatce przy ustawieniu dowolnej kamery. W ten sposób nic nie jest w stanie umknąć naszej uwadze, a naprawdę jest co podziwiać.

Ostatnim, niezmiernie interesującym elementem, z którym dotychczas się nie spotkałem, jest edycja reprezentacji kraju z zawodników grających we wszystkich ligach uwzględnionych w grze.

PODSUMOWANIE

FIFA '96 na długo pozostanie wzorem nie do pokonania. Dziś nie wyobrażam sobie, co można jeszcze wymyślić i w jaki sposób zadziwić. Geniusz tej piłki polega przede wszystkim na olbrzymiej uniwersalności i dopasowaniu wybrednych gustów tak, aby wszyscy byli zadowoleni. Z dużej grupy ludzi oglądających tę grę nikt jej nie skrytykował, ba, każdy był zachwycony i zauroczony. Nie posiadanie jej w zbiorach gier sportowych to niewybaczalny grzech! Rewelacja, podsumowująca udany miniony rok.

Wicik

Poszukujesz jakiegoś programu?

Zadzwoń! (codz. od 8 do 18) **tel. (094) 402-541**

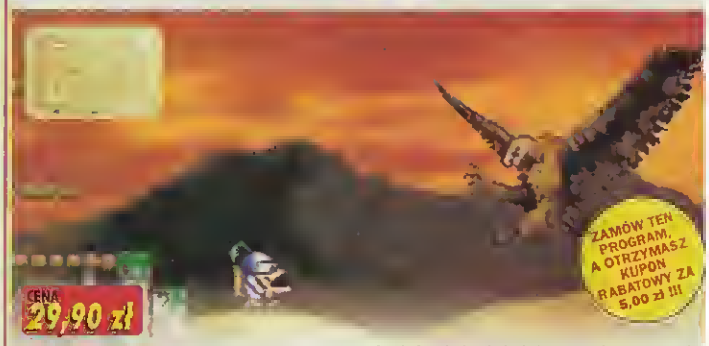
Posiadamy w sprzedaży wysyłkowej ponad 500 programów na komputery PC, PC CD ROM, AMIGA, CD-32, C-64. Być może zamówisz już coś telefonicznie, na życzenie wyślemy także nasz pełny katalog, wraz z kompletem materiałów reklamowych naszej firmy.

TimSoft COMPUTER SOFTWARE prezentuje :

Proponujemy Państwu zakup następujących programów

KUPIEC
- ✔ gra decyzyjno-handlowa osadzona w zamierzchłej przeszłości,
- ✔ wiele niespodzianek w czasie podróży - zbójcy, smok, sztorm, cisza morska itp.,
- ✔ podręczna mapa Świata, zawierająca podstawowe informacje o miastach, portach i osadach,
- ✔ bogata oprawa graficzna,
- ✔ możliwość zapisania na dysku stanu gry - pozwala dokończyć rozgrywkę np. następnego dnia.

LAZARUS
- ✔ gra przygodowo-zręcznościowa,
- ✔ pięć rozbudowanych, doskonale opracowanych scenerii,
- ✔ skomplikowane misje, pełne zagadkowych sytuacji,
- ✔ różne rodzaje broni, mnóstwo różnych potworków,
- ✔ żywa, 64-kolorowa grafika, realistyczne, przestrzenne efekty dźwiękowe, płynne, wielokatkowe animacje.



SLATERMAN
- ✔ rozbudowana gra zręcznościowa,
- ✔ piętnaście pasjonujących etapów,
- ✔ trzy zróżnicowane graficznie scenerie,
- ✔ wiele dużych i dobrze animowanych potworków,
- ✔ dwa ruchome plany, dające efekt głębi obrazu,
- ✔ żywa, 256-kolorowa grafika, doskonała muzyka (G.U.S, S.B.).

A oto lista programów produkowanych i dystrybuowanych przez TimSoft:

Commodore C-64		Slaterman	6,90 zł	Historia	12,50 zł	Tea	15,00 zł
Chemia	6,90 zł	Miecze Valdgira II	6,90 zł	Koła Szczęścia	12,50 zł	Kupiec	29,90 zł
Geografia	6,90 zł	Deutsch Tester	6,90 zł	Magic Coins	12,50 zł	Lazarus	29,90 zł
Historia	6,90 zł	English Tester	6,90 zł	Malowanki	12,50 zł	**IBM PC:**	
Ortotris	6,90 zł	Hardtrack Composer	8,90 zł	Master Mind	12,50 zł	3xLogic Games	24,90 zł
Dr. Mad	6,90 zł	**AMIGA (1MB):**		Miecze Valdgira II	12,50 zł	Historia	24,90 zł
Orip	6,90 zł	Ami Puzzle (2 dyski!)	12,50 zł	Ortotris	12,50 zł	Ortomania	24,90 zł
Eternal	6,90 zł	Andromeda	12,50 zł	Super Dater (ang-pol)	12,50 zł	Geografia	24,90 zł
Klemens	6,90 zł	Aca Roll	12,50 zł	Super Dater (niem-pol)	12,50 zł	Deutsch Tester	24,90 zł
Kości & Poker	6,90 zł	Ciach Bach	12,50 zł	Super Dater (pol-ang)	12,50 zł	English Tester	24,90 zł
Later	6,90 zł	Deutsch Tester	12,50 zł	Super Dater (pol-niem)	12,50 zł	Brzdąc	24,90 zł
Lazarus	6,90 zł	EnglishTester	12,50 zł	Zenek Saper	12,50 zł	Slaterman	29,90 zł
Triada	6,90 zł	Geografia	12,50 zł	Mnemotron	16,90 zł		

ZASADY SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

Ceny w nowych złotych, zawierają VAT i obowiązują do ukazania się następnego numeru pisma. Zamówienia, koniecznie z dopiskiem S.S. prosimy składać drogą pocztową lub telefonicznie. Należy podać swój dokładny adres, tytuły zamawianych programów oraz rodzaj komputera i nośnika. Termin realizacji 7-14 dni. Do kosztu przesyłki doliczamy koszty pocztowe.

KUPONY RABATOWE - Zamawiając programy za min. 15,00 zł, otrzymują Państwo kupon, którego wartość zależy od wielkości zamówienia:

WIELKOŚĆ ZAMÓWIENIA:	**15,00 zł do 29,90 zł**	**30.00 zł do 59,90 zł**	**60,00 zł do 89,90 zł**	**ponad 90,00 zł**
WARTOŚĆ KUPONU:	1,00 zł	3,00 zł	6,00 zł	10,00 zł

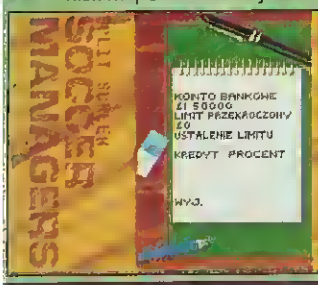
Dodatkowo, za każdy zamówiony program produkcji TIMSOFTU wartość kuponu wzrasta o 1,00zł. Kupon ten można wykorzystać wysyłając go listem z następnym zamówieniem - jego wartość zostanie odjęta od należności do zapłaty.

KATALOG - Przedzwoń, przyślij do nas zaadresowaną kopertę zwrotną ze znaczkiem lub po prostu zamów programy, a wyślemy Ci katalog zawierający ponad 500 programów na komputery PC, PC CD ROM, AMIGA, CD-32, C-64, wraz z kompletem materiałów reklamowych naszej firmy.

NASZ ADRES - TIMSOFT, 75-359 KOSZALIN, ul. KOŚCIUSZKOWCÓW 8, tel. (094) 402-541

SPLIT SCREEN SOCCER MANAGERS

SPLIT SCREEN SOCCER MANAGERS to gra budząca nutkę nostalgii. Porusza ona wspomnienia starych, dobrych gier na dawne giganty: Spectrum, Commodore, Atari... Zawiera ona właściwie wszystko co do szczęścia potrzeba, choć na dość niskim poziomie. Wybieranie składu, kupno i sprzedaż zawodników, rozbudowa stadionu, ustalanie trudności treningów – to wszystko co każdy piłkarski manager powinien zawierać. Wszystko to jednak tak proste, że miłośnicy tego gatunku gier nie znajdą tu dla siebie wyzwania. Nie może być zresztą inaczej gdy zawodnika opisują zaledwie dwa współczynniki, zmian dokonać można jedynie w przerwie a taktyka sprowadza się do wybrania przed meczem jednego z trzech poziomów agresywności.



Niestety czas gna do przodu i nic nie powtarza się dwa razy. SSSM to już dziś zabytkowy gruchocik – zabytkowy choć napisany w 1994 roku... Nie ta grafika, nie to sterowanie, nie ta złożoność rozgrywki. Może jedynie muzyka się broni, no i oczywiście fakt, że gra została spolszczona. Gdyby nie to można by jedynie wzruszyć ramionami i wykopać grę do rynsztoka historii. Jeśli jednak spojrzymy na nią na tle innych polskich i polskojęzycznych managerów, to... No właśnie, mizeria na tym poletku jest tak straszliwa, że i SSSM okazuje się grą do pogrania.

Aha, no i jeszcze te scenki ze spięć podbramkowych – mimo, że wyglądają z całej gry najciekawiej, to po obejrzeniu jednego meczu znasz już wszystkie. Bryndza, no nie? Zamiast silić się na marnej jakości animacje, autorzy mogliby bardziej przysiąść nad realizmem rozgrywki.

Pejotl

Merit Studios'94

PC DOS 1 dyskietka
386DX/33 ■ 4 MB RAM ■ 10 MB HDD
VGA ■ SB 16

Autoryzowany dystrybutor
L.K. Avalon (PC CD) 18,50 zł

Za: gra spolszczona

FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL PRO '96 SEASON

Hallo boys! FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL to gra zupełnie inna niż przedstawiony dwa numery temu ULTIMATE. Ma ona większe wymagania, mniejsze możliwości taktyczne, brak opcji manadżerskich i jest chyba zbyt amerykańska dla naszych europejskich umysłów. Ponieważ jednak nie samą strategią człowiek żyje, dodam tylko, że jest jednocześnie jedną z najładniejszych gier sportowych na PC. To przede wszystkim animacje zawodników zapierają dech w piersiach.

Gra odtwarza amerykańską ligę futbolu (oczywiście amerykańskiego) NFL. Rozegrać można jedną z lig historycznych (z lat 93-95) lub stworzyć własną o regulowanej liczbie drużyn. W trakcie rozgrywek możesz obejrzeć lub wziąć udział w każdym spotkaniu, możesz też wybrać polecenie SIMULATE dla tych meczów, z którymi nie chcesz mieć nic wspólnego.

W trakcie meczu do twych zadań będzie należeć wybieranie odpowiednich zagrań, dokonywanie zmian oraz oczywiście własnoręczne rozgrywanie akcji. Sterowanie zawodnikami może odbywać się za pomocą joysticka lub klawiatury, natomiast zagrania najwygodniej wybierać myszą.

To co stanowi mocną stronę gry to widok boiska. Figurki graczy są niezbyt wielkie, za to niezwykle dopracowane i perfekcyjnie animowane. Trochę tylko zafałszowano perspektywę i czasami zawodnik zostaje zatrzymany, mimo że widać, że obrońca go nie dosięgnął. Trochę także szwankują algorytmy ruchu – w rzeczywistości nie jest tak łatwo zmienić kierunek biegu, ani tak łatwo momentalnie przyspieszyć. Mimo to na widok błyskawicznego pivotu lub kaskaderskiego salta w powietrzu, łatwo o tych usterkach zapomnieć.

W porównaniu do wcześniejszej wersji tej gry, dodano edytor drużyn i co ciekawsze – edytor zagrań, co jak sądzę uatrakcyjni ją w oczach co bardziej taktycznie nastawionych graczy.

WYMAGANIA

Grafika SVGA ma swoją cenę w postaci obciążenia procesora i pomimo deklarowania minimalnych wymagań 486DX/33, osobiście ustaliłbym je oczko wyżej. Większe jednak znaczenie ma tu karta graficzna – zwykła karta ISA nijak nie pociągnie, konieczna jest karta PCI lub VLB.

Bardziej bolesnym wymaganiem jest chyba znajomość reguł gry w futbol. Niestety FOOTBALL'96 adresowany jest wyłącznie do Amerykanów i nie zawiera żadnej w tym względzie pomocy. Jeśli jednak olśni cię jego grafika i zainteresujesz się tym sportem, sięgnij po TOM LANDRY'94 (opis w SS'21), który przekaże ci parę wskazówek.

Pejotl

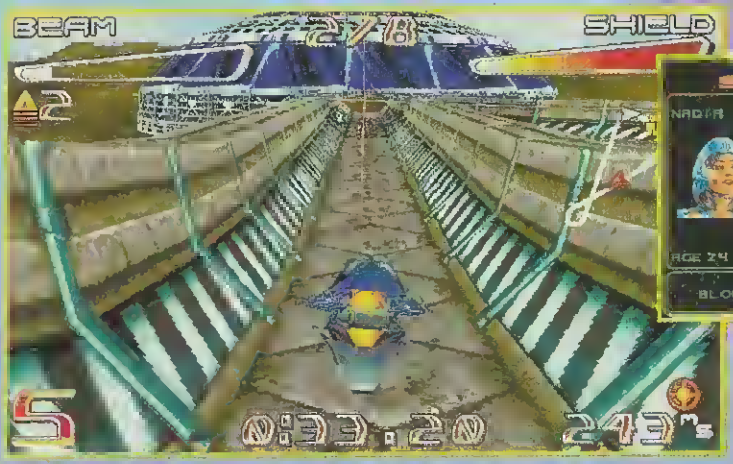
Sierra'95

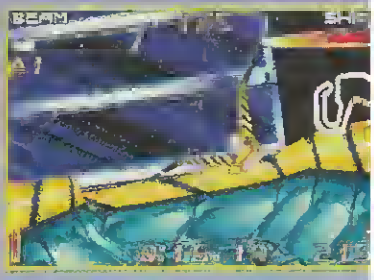
PC DOS/WINDOWS 1 CD
4B6DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 77 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ MIDI

Autoryzowany dystrybutor
IPS Computer Group (PC CD) nie zapowiada

Za: fantastyczna animacja zawodników
Przeciw: hermetyczna bądź co bądź tematyka

Hokej zawsze lubiłem za to, że się leją, a futbol amerykański też za to, że się leją.





CYBERSPEED

MINDSCAPE wydając CYBERSPEED na dwóch najważniejszych obecnie platformach sprzętowych dorzuca swoje trzy grosze do nowego, po klonach DOOM'a wyścigu, który ma na celu wyprodukowanie szybkiej, opartej na trójwymiarowym engine najlepszej strzelanki.

Programiści idąc nieco inną ścieżką niż ich koledzy z konkurujących firm wykorzystali dziesięć wąskich, krótkich torów, po których w szaleńczym tempie poruszają się bolidy. Pojazdy przeszkadzają sobie w najróżniejszy sposób – czy to strzelając, czy też spychając się z toru lotu. Właśnie tor lotu jest najważniejszy w CYBERSPEED. Aby nie tracić szybkości, musisz w dosyć aerodynamiczny sposób prowadzić statek – pomaga w tym czerwona linia pokazująca dokładnie najwłaściwszą trasę, której należy się trzymać. Oprócz tego strzelasz różnymi pociskami, zbierasz power-up'y i oczywiście dalej lecisz z niesamowitą prędkością zarówno przez odkryte tory jak i splątane wirami korytarzy tunele. Wszystko w rytm dobrej muzyki i efektów dźwiękowych przy szybkiej, płynnej grafice.

Grafika zasługuje na krótkie omówienie. Bardzo dokładnie dopasowane tekstury, które przesuwają się z dosyć znaczną szybkością może nie robią na początku takiego wrażenia jak w WIPEOUT. Trzeba trochę się do niej przyzwyczaić. Lecz gdy już to nastąpi – CYBERSPEED naprawdę robi wrażenie (mowa o wersji PC).

Gra jednak nie jest dla wszystkich i nie od razu wpada w oko. Wrażenie co prawda bezpowrotnie znika, gdy poświęcisz jej kilka godzin, lecz zarzut ciągle obowiązuje – po prostu jeśli po 20 minutach nie będzie pasować ci nieco odmienne niż zwykle sterowanie – odstawisz grę na półkę.

Możliwości konfiguracyjne opracowane są OK. Można dostosować detale graficzne do szybkości komputera, zdefiniować sterowanie i poziom trudności oraz przestawić odpowiednio niektóre zasady gry. Jedyny niesmak wywołuje u mnie fakt działania programu tylko na platformie WINDOWS'95. Rozumiem statyczne przygodówki, strategie, gry łogiczne. Ale gry zręcznościowe? Może właśnie przez to gra na pełnych detalach ma bardzo duże wymagania sprzętowe, a czy pamiętacie jak jaraliśmy się DOOM'em na trzy-osiem-szóstkach?

Lord Gul-Gul

Mindscape'95
PC WINDOWS 1 CD
4B6DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 7 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI
PlayStation
Za: szybka i dobra grafika
Przeciw: tylko dla zagorzałych miłośników

HOOVES OF THUNDER

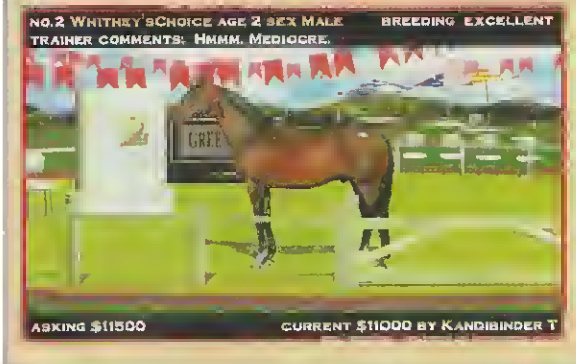
Wyścigi konne przynoszą co roku miliardy dolarów dochodu. Nic więc dziwnego, że w końcu pojawiła się gra HOOVES OF THUNDER, umożliwiająca oddanie się tej rozrywce w domu. Niestety program ten ma jedną poważną wadę – po wyłączeniu komputera tracimy wszystkie wygrane i jedynie fakt, że pozbywamy się również wszystkich długów częściowo rekompensuje tę niedogodność.

W HOOVES OF THUNDER gra się na dwóch płaszczyznach. Pierwsza to obstawianie gonitw, a druga to prowadzenie własnej stajni. Do dyspozycji jest kilkanaście scenariuszy – każdy oferuje inną początkową ilość gotówki i koni.

Możliwości obstawiania:

EXACT BET czyli obstawienie wybranego konia: WIN – ma przyjść pierwszy, PLACE – ma przyjść w pierwszej dwójce, SHOW – ma przyjść w pierwszej trójce,

EXACT BET czyli obstawienie kolejności dwóch pierwszych koni: STRAIGHT – mają przyjść dokładnie w tej kolejności, BOXED – gra w kółko, np. jeśli gramy 1-2 to liczy się też 2-1, ale płacimy podaną stawkę za każdy zakład, WHEELED – gra „ścianą", obstawiamy pierwszego konia, a drugi może przyjść dowolny. Np. jeśli dla gonitwy sześciu koni obstawiamy 3 jako pierwszego to mamy następujące zakłady: 3-1, 3-2, 3-4, 3-5, 3-6. Oczywiście płacimy podaną stawkę za każdy zakład.



TRIFECTA BET czyli obstawienie kolejności trzech pierwszych koni:, STRAIGHT – mają przyjść dokładnie w tej kolejności, BOXED – gra w kółko, np. jeśli gramy 1-2-3 to liczy się też 1-3-2, 2-1-3, 2-3-1, 3-2-1, 3-1-2 ale płacimy podaną stawkę za każdy zakład, WHEELED – gra „ścianą", obstawiamy pierwszego i drugiego konia, a trzeci może przyjść dowolny. np. jeśli dla gonitwy sześciu koni obstawiamy 3-1 jako pierwsze dwa to mamy następujące zakłady: 3-1-2, 3-1-4, 3-1-5, 3-1-6. Oczywiście płacimy podaną stawkę za każdy zakład.

DAILY DOUBLE – obstawienie pierwszych koni w dwóch pierwszych gonitwach: STRAIGHT – mają przyjść dokładnie w tej kolejności, WHEELED 1 – obstawiamy pierwszego w pierwszej gonitwie, a w drugiej może wygrać dowolny, WHEELED 2 – obstawiamy pierwszego w drugiej gonitwie, a w pierwszej może przyjść dowolny

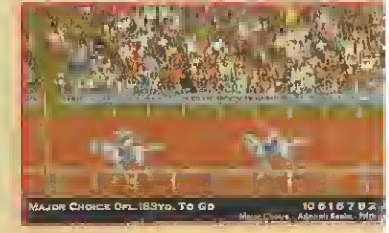
Niestety zabrakło takich zakładów jak TRIPLA – czyli obstawienie pierwszych koni w trzech kolejnych gonitwach. Poza tym z niewiadomego powodu DAILY DOUBLE można obstawić tylko dla pierwszych dwóch gonitw, a nie dla dowolnych dwóch kolejnych. Jednak w sumie możliwości jest naprawdę dużo i można poszaleć.

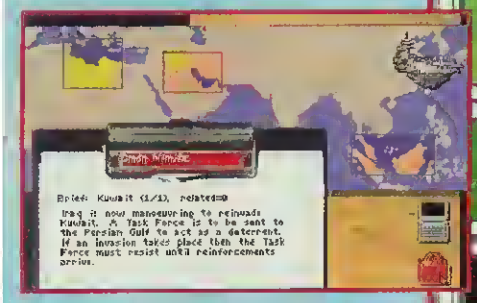
Jeśli chodzi o prowadzenie stajni, to zostało ono rozwiązane mało atrakcyjnie. W sumie rola gracza sprowadza się do wyboru trenera i dżokejów oraz kupna koni. Oczywiście jako właściciel stajni możesz zadecydować, w którym wyścigu ma wystartować który koń, ale można to zadanie zlecić trenerowi. W sumie prowadzenie stajni jest mało realne i sprowadza się do kupowania koni na aukcjach.

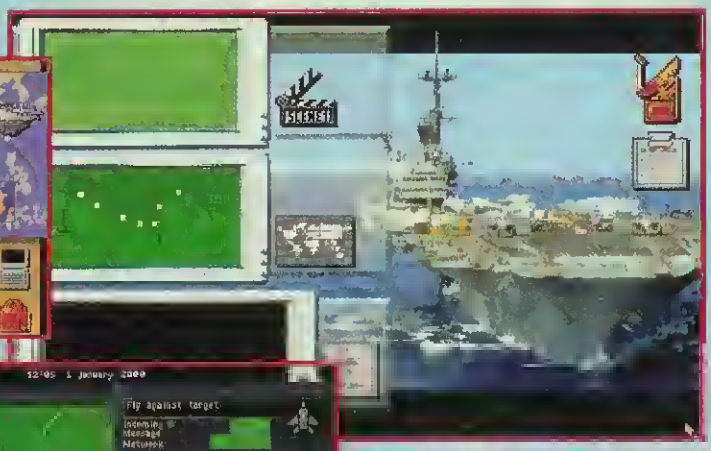
HOOVES OF THUNDER jest grą przeciętną. Brakuje kilku sposobów obstawiania gonitw, a także większego wpływu na trening koni. Jednak pomimo tych niedociągnięć potrafi ona wciągnąć na długie godziny, a to już mówi samo za siebie.

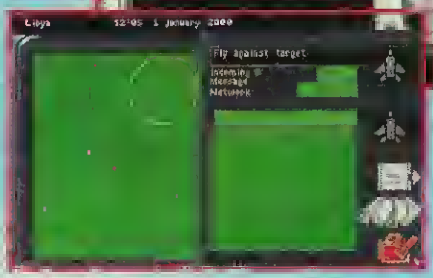
C(w)alineczka

Microleague'95
PC WINDOWS 1 CD
4B6DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 1 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS
Autoryzowany dystrybutor MarkSoft (PC CD) zapowiedź: luty









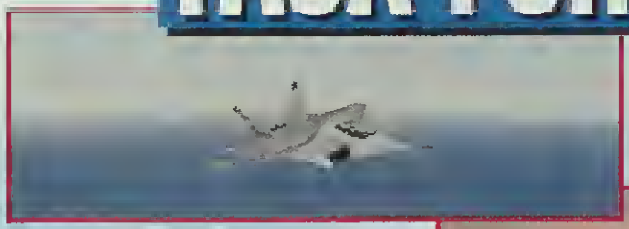
Niektórzy twórcy „realistycznych" symulatorów wpędzili się sami w ślepy zaułek.

REALIZM WYKLUCZONY

Bo jakże inaczej nazwać sytuację, w której słychać zapowiedzi, że sam symulator nie wystarcza. Do pełnowartościowego realizmu potrzeba jeszcze, zdaniem niektórych, by gracz mógł dowodzić całą flotą uderzeniową, by mógł kreować misje, wyznaczać zadania itp. Wygląda to dosyć ciekawie – gracz najpierw tworzy misje, a następnie je wykonuje. W każdej chwili może wsiąść do dowolnej maszyny i z kapitana przeistoczyć się w pilota. Jednak zastanówmy się chwilkę nad realizmem. W momencie gdy gracz może zmieniać samoloty jak rękawiczki, gubi się klimat symulatora. Bo jakiż to symulator, gdy pilotowi tak naprawdę nie zależy na jego jedynej maszynie. Prawda, można powiedzieć, że to zależy od gracza. Może przecież wmówić sobie, że jest tylko pilotem, który musi wykonać rozkazy. Ale za chwilkę dociera do niego jakaś ważna wiadomość, musi cudem przenieść się do centrum dowodzenia (przecież jest głównym dowódcą!) i czar pryska. Inną sprawą jest, że bardzo ciężko wyważyć odpowiednie proporcje – najczęściej część taktyczna przysłania symulator – patrz ACROSS THE RHINE – lub na odwrót. Osoba zainteresowana rozwiązywaniem problemów taktycznych denerwuje się, gdy wsadzają ją do kokpitu, zaś miłośnik podniebnych wrażeń wkurza się, że musi określać punkty nawigacyjne okrętów, plany lotów maszyn wczesnego ostrzegania itp. A ślepy zaułek? Projektanci gier, w których gracz pełni podwójną rolę zapowiadają, że ich gry będą wiernie odwzorowywać warunki bojowe, będą pozbawione uproszczeń... krótko mówiąc – będą realistyczne aż do bólu. W ten sposób przeczą sami sobie. Jak gracz może kontrolować realistycznie przebiegającą wojnę i jeszcze w dodatku latać realistycznym symulatorem? Tak naprawdę realistyczna symulacja maszyny dwumiejscowej wymaga dwóch osób. A co tu dopiero mówić o prowadzeniu całej wojny! W takich grach (połączenie symulatora i części taktycznej) uproszczenia narzucają się same. Już z założenia realizmu nie będzie. Nie mówię, że takie gry nie powinny powstawać. Dwa w jednym to fajna sprawa. Tylko troszeczkę inne powinno być podejście. Na początku gry powinno się wybierać, czy chcesz być rasowym pilotem wykonującym tylko wyznaczone zadania, czy też bardziej pasjonuje cię funkcja dowódcy grupy uderzeniowej – tak było w 1944 PACIFIC AIR WAR. Oczywiście dla maniaków mogła by być wersja zmiksowana.

NAVY S

TASK FORCE C

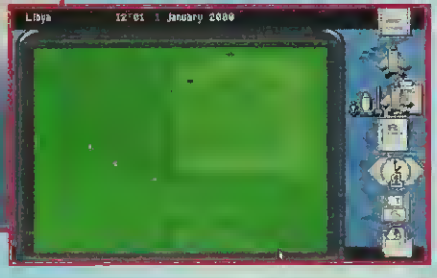


NAVY STRIKE

Niebywale zaskoczył mnie fakt, że grę pod takim tytułem wydało EMPIRE. Przecież już od dawien dawna symulator opatrzony taką właśnie winietą zapowiadała MICROPROSE...

NAVY STRIKE jest kolejną grą, w której rola gracza jest dwojaka – z jednej strony dowodzisz grupą uderzeniową ONZ, zaś z drugiej jesteś pilotem. Przy czym posada dowódcy jest obowiązkowa, zaś pilotem być nie musisz – możesz wygrać bez siadania za sterami. Przed tobą trzy futurystyczne konflikty regionalne: Morze Południowochińskie, Zatoka Perska i Libia. Scenariusze są w miarę rozsądne i dość prawdopodobne. Szkoda tylko, że informacje o konfliktach są tak lakoniczne i wyrywkowe. Przydałaby się większa, wprowadzająca w sytuację taktyczną odprawa.

O wiele większą wyobraźnią wykazali się projektanci w części symulacyjnej – możesz latać poczciwym F/A-18 Hornet, supernowoczesnym F-22 i uwaga – jeszcze bardziej supertotalnowoczesnym samolotem szturmowym AX. Kiepskim pomysłem jest za to wprowadzenie do symulatora, który chce uchodzić za realistyczny, maszyn pozostających w stadium badawczym. O ile można się spierać co do F-22, który już lata, to możliwość pilotowania AX po prostu śmieszy. Następca „niewidzialnych" F-117 jest jeszcze w stanie, w którym sami Amerykanie nie są pewni czy prowadzą taki projekt. Symulacja samolotu, który nie wiadomo jak ostatecznie będzie wyglądał i co ważniejsze jak będzie latał, kojarzy się z horoskopami gazetowymi, których nikt rozsądny nie bierze poważnie.



JAKO TAKTYK I NIE TAKTYK

Jako dowódca grupy uderzeniowej ONZ musisz za wszelką cenę zapobiec eskalacji konfliktów. Nadal obowiązuje nieco ironiczna retoryka, która mówi, że pokój utrzymuje się przy pomocy operacji wojskowych. Wszystkie maszyny operujące z pokładu lotniskowca USS Nimitz są do twojej dyspozycji. Rozkazy poznajesz przed rozpoczęciem rozgrywki. Na początku wydaje się, że wykonanie poleceń „góry" to bułka z masłem. Jednak nie ciesz się zbytnio – z czasem robi się bardzo gorąco... Troszeczkę szkoda, że nie wprowadzono elementów większej kampanii – nie ma w pobliżu żadnych sojuszniczych jednostek. Pełnisz rolę światowego policjanta, który przypłynął by dać niegrzecznym chłopcom po łapach.

Niektóre możliwości części taktycznej są naprawdę ciekawe – np.

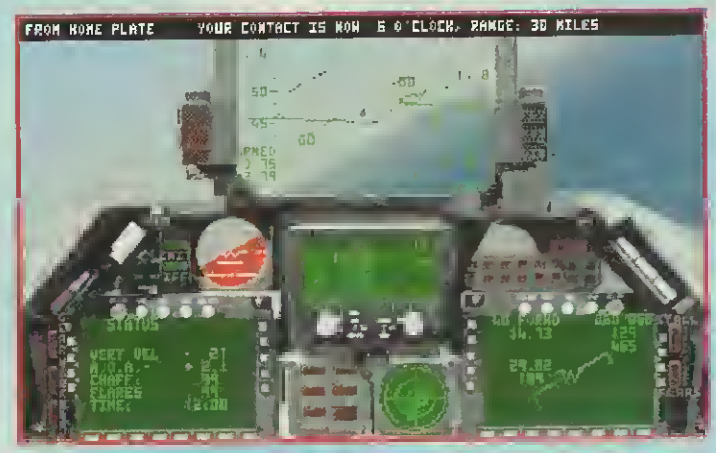
NAVY STRIKE

Empire'95

PC DOS/WINDOWS 1 CD
486DX/33 ■ 4 MB RAM ■ 1 MB HDD
VGA ■ SB 16 ■ SB AWE

Autoryzowany dystrybutor
MarkSoft (PC CD) 105 zł

Za: ciekawie rozwiązana część taktyczna
Przeciw: uproszczenia, obsługa karty graficznej



możesz jeszcze na początku konfliktu przygotować różnorakie misje i je zachować. Później, gdy robi się niewesoło wystarczy nakazać przeprowadzenie odpowiednich planów. Oczywiście nie możesz zaplanować sobie całej walki na początku, ale przygotowane ataki na „żelazne" cele niewątpliwie ułatwią ci życie. W grze opracowano dość przyjemny i przejrzysty interfejs, który umożliwia ci wygodne kontrolowanie rozgrywki. Jest to bardzo ważne bo z biegiem czasu bandytów robi się jak mrówków, a i na działalność wrogiej floty nie możesz narzekać. Wpierw musisz, rozważnie operując samolotami rozpoznawczymi zorientować się co w trawie piszczy. A później robi się już to co zwykle w takich sytuacjach – dzwonki alarmów, pracujące katapulty, eksplodujące rakiety, dymiące zgliszcza... Jednym słowem wojenka, aż miło popatrzeć. Pamiętaj, że twoją najważniejszą jednostką jest lotniskowiec. Jego bezpieczeństwo musi być zapewnione za wszelką cenę – z pontonu ratunkowego kiepsko prowadzi się bitwę. Bardzo prawdopodobne jest, że podczas walki zmienią się twoje rozkazy – czytaj więc uważnie wszystkie komunikaty od pana prezydenta.

Część taktyczna na początku robi dobre wrażenie, jednak już po pierwszej godzinie gry widać, że nie wszystko pasuje. Dwa zgrzyty zakłócają harmonię gry. Po pierwsze gra jest dosyć liniowa i bardzo szablonowa. Co to znaczy? Otóż ile razy byś nie grał w dany scenariusz to wiadomości z dowództwa i wywiadu będą przychodziły bardzo zbliżone. Każda rozgrywka będzie się rozwijała podobnie – widać, że całość jest z grubsza wyreżyserowana. Poza tym brakuje wojennych realiów – za każdym razem czynności wykonywane przez załogę trwają dokładnie tyle samo. Rozumiem, że Armia Stanów Zjednoczonych wyszkolona jest na medal, ale żeby aż tak!? Nieważne czy lotniskowiec się pali trafiony dwiema rakietami, nieistotne że walka trwa już trzeci dzień – samolot jest przezbrajany w 10 minut. Nikt nie popełnia błędów, no może oprócz dowódcy.

O wiele bardziej denerwuje fakt, że w momencie, gdy sytuacja nieco się skomplikuje, gracz nie może się wygrzebać spod lawiny komunikatów. Cały czas jest bombardowany różnymi nieistotnymi wiadomościami. Gdy wokół ciebie trwa walka, samoloty wczesnego ostrzegania meldują o kontaktach, Hornety bombardują, F-22 toczą tołnicze pojedynki, jakieś maszyny wracają na lotniskowiec, a ty jesteś całkowicie zatkany czytaniem komunikatów o najdrobniejszych wydarzeniach. Najgorsze jest to, że wiadomości po prostu wyświetlają się same, przy okazji zasłaniając o wiele ważniejsze ekrany. Nie możesz odtożyć ich przeczytania, ani ich nie czytać. Ty planujesz jakąś śmiałą misję, a tutaj wyświetla się 12 wiadomości o niczym, dzielnie przeklikujesz je wszystkie tylko po to, by ukazało się kolejnych 20 komunikatów. Naprawdę można zwariować. Chyba amerykański dowódca może na wojnie krzyknąć: SHUT UP!

JAKO PILOT I NIE PILOT

Symulator w NAVY STRIKE to udoskonalone rozwiązania graficzne jeszcze z gry OVERLORD. Przy czym trzeba zaznaczyć, że nadal spore problemy sprawia skonfigurowanie karty graficznej.

Niestety odnajdziesz w tej grze wszystkie złe cechy symulatorów, w których stworzono możliwość lotu różnymi maszynami. Chcąc ułatwić sobie życie, autorzy gry dążyli do unifikacji cech maszyn. W efekcie w bardzo różnych samolotach wszystkie podstawowe instalacje mechaniczne i elektroniczne działają tak samo! Lot F-22 praktycznie nie różni się od lotu F/A-18. Nie chcę już mówić o AX. Jakże odmienne maszyny rożni jedynie wygląd HUD i kabiny. Niestety kolejny raz nie popisali się panowie z grupy ROVAN.

Z drugiej strony trzeba przyznać, że ten symulator jest najbardziej realistyczny ze wszystkich zrealizowanych przez ROVAN. Widać starania w opacowywaniu realiów walki elektronicznej. Dość przyjemnie (realistycznie) pracuje radar w trybie A2A. Troszeczkę gorzej ma się sprawa z namierzaniem celów naziemnych, ale i tutaj widać włożoną pracę – chociażby możliwość ręcznego desygnowania celów.

Jak przy wszystkich symulatorach z tej stajni, opracowanie graficzne jest bardzo dobre. Samoloty mają wszystkie oznaczenia, zaś celów naziemnych nie sposób pomylić. Jednakże nie są to już czasy, kiedy symulator pracujący w trybie SVGA oszołamiał już tym, że istniał. NAVY STRIKE nie spada poniżej przeciętnej, ale pod względem graficznym nie jest już tak fenomenalny, jak swego czasu był OVERLORD czy DAWN PATROL. Ot po prostu – robota dobrych fachowców. Dźwięk, już zwyczajowo przy grach ROVAN, prezentuje się nieco gorzej.

W fatalnym stanie jest natomiast manual. Do „realistycznej" gry taktycznej i symulatora dołączono podręcznik o grubości 75 stron! Mówiąc krótko – oprócz najniezbędniejszych informacji, bez których gracz musiałby zgadywać jak obsługiwać grę, nic w tym manualu nie ma. Żadnych rad, wskazówek czy opisów. Część symulacyjną potraktowano najgorzej – składa się z niezbyt rozsądnego opisu wszystkich urządzeń i wskaźników. Niestety, jakiekolwiek dodatkowe informacje o flocie czy też lotnictwie trzeba wyszukać samodzielnie.

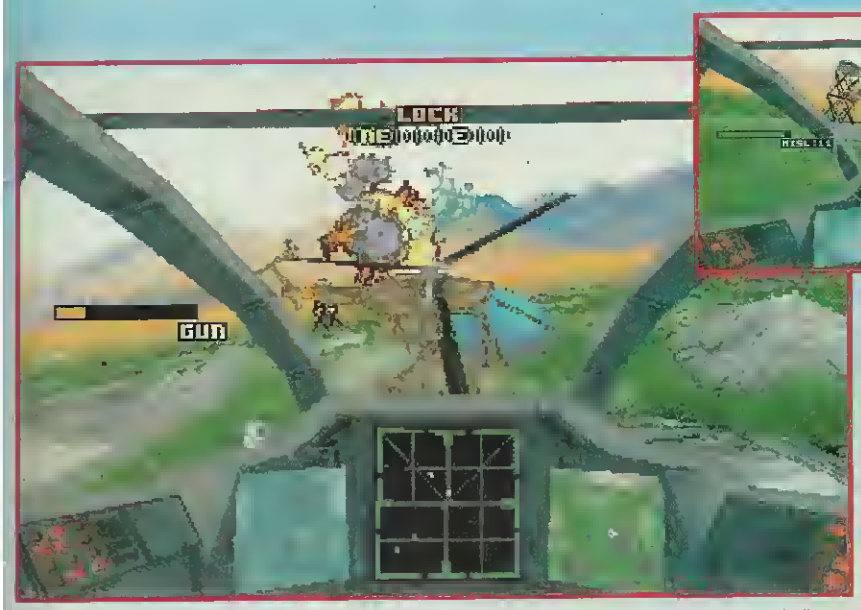
Wydaje się, że mimo zapewnień autorów, część taktyczna przysłania symulator. Nawet wykonując dzielnie większość lotów ma się wrażenie, że symulacja to tylko dodatek. O fajowym klimacie faní podniebnych wrażeń muszą niestety zapomnieć.

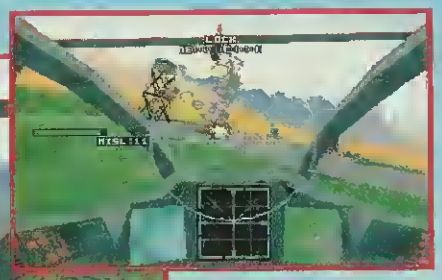
END CZYLI POSŁOWIE

NAVY STRIKE jest dość ciekawą grą. Ma zalety, ale i wad jej nie brakuje. Z pewnością nie jest realistyczna – zarówno w części taktycznej jak i symulacyjnej zawarte są liczne uproszczenia. Po prostu – kolejna przeciętna gra. No cóż, ROVAN jakoś nie może wzbić się na pułap realistycznych symulatorów.

KaYteck

FIRESTORM



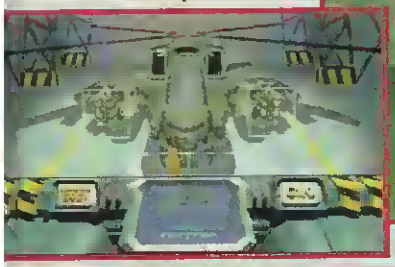


Zastrzel, zniszcz, zestrzel, spal, zabij, dobij, rozwal, zgładź, zburz, zrujnuj, zdemoluj, wykończ, zdewastuj, obróć w perzynę, zamorduj, uśmierć, zmasakruj, ubij, wyeliminuj, zmiażdż... To twoje zadanie!

HELIKOPTER POTWOREK!

Dobrze zrealizowane lotnicze strzelaniny cieszą wszystkich niezmiernie. Niestety nie pojawiają się zbyt często. Dlatego cukierek w rodzaju FIRESTORM THUNDERHAWK 2 pozwala nie tracić nadziei... Tutaj projektanci biorąc pod uwagę realia stworzyli helikopter-potwora! Z wierzchu wygląda na AH-64 Apache i to w starszej wersji C. Jednak pozory mylą. To lotnicze monstrum jest w stanie przenieść prawie tyle samo co samolot szturmowy. Kilkanaście rakiet inteligentnych i kilkadziesiąt głupich jak but naraz! Ale to jeszcze nie koniec. Ta maszyna podrywa się do lotu z podwieszonymi standardowymi bombami, bombami kasetowymi, rakietami Penguin i pociskami rakietowymi przeznaczonymi do niszczenia pasów startowych. No i na deser pociski do działka – ilość: dwa wagony. Do prowadzenia konfliktu zbrojnego wystarczyłoby posiadać chyba trzy takie cacka i cały arsenał uzbrojenia. A, byłbym zapomniał. Ten helikopter jest odporny niczym pancernik Potiomkin. Kilkanaście bezpośrednich trafień rakietami przeciwlotniczymi, setki pocisków z działek... a maszyna nadal zachowuje się jakby właśnie opuściła hangar McDonnel Douglas.

Firma K.F.C. poleca...



... pikantne skrzydełka, obtaczane w piasku.

CUDOWNE ALGORYTMY

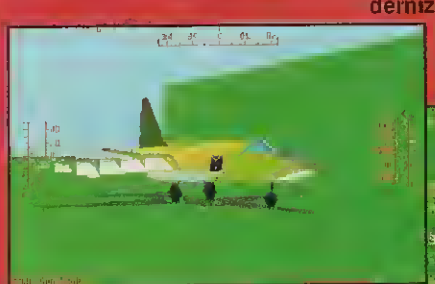
Podstawową cechą tej gry, wyróżniającą ją w gronie symulatorów helikopterów są wspaniale algorytmy opisujące wygląd krajobrazu i ruch śmigłowca. Podczas gry można z dość dużą dokładnością określić metodą „na oko" wysokość na której znajduje się maszyna. Teren jest płynnie pofałdowany – nie ma żadnych ostrych krawędzi. Nie lata się nad płackiem, z którego niekiedy wystają jakieś górki. Tutaj rzeczywiście czuje się ukształtowanie terenu – górki, pagórki, kaniony, drzewa... Cała akcja jest fenomenalnie płynna i zaskakująco, jak na taką grę, realistyczna. Czołgi ukryte w wykopanych stanowiskach, zamaskowane anteny radiolokacyjne, transportery ukryte pod siatkami maskującymi, działa z lufami gniewnie skierowanymi w niebo, no i wyrzutnie rakiet występujące z częstotliwością grzybów po deszczu. Są nawet biegający żołnierze! Jest to pierwszy symulator, w którym widać piechociarzy. Wyskakują z transporterów, biegają sobie, strzelają i giną z okrzykiem. Można mieć pewne zastrzeżenia do animacji ludzików, ale takie rozwiązania znacznie polepszają jakość symulacji. Widać, że jesteśmy coraz bliżej symulatora prawie doskonałego, w którym na ziemi będzie się toczyła prawdziwa wojna. Będą biegać żołnierze, jeździły jeepy, posuwały się czołgi... A gdy się zniżysz, wszystko będzie widoczne z detalami. Wracając jednak na chwilę do THUNDERHAWK 2 – bardzo fajną opcją jest możliwość obracania głowy – znacznie ułatwia to orientację na polu walki.

Głupio tak rozpływać się w superlatywach, ale lot helikopterem w tej grze to

SU-25

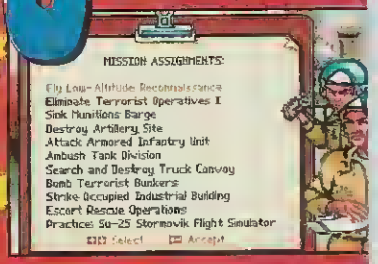
Dla posiadaczy słabszych komputerów, przybitych świątecznym wysypem gier, z których większość wymaga do znośnej pracy Pentium, wyszukałem dość stary, ale jak to mówią „jary" symulator. SU-25 jest grą wydaną w roku 1990, a więc w czasach kiedy właściciel mocnego AT mógł się czuć informatycznym bonzo. Świat symulatorów nie znał takich pojęć jak cieniowanie, czy tekstura... Wtedy liczył się tylko pomysł. Pomysł, który musiał pobudzić wyobraźnię gracza na tyle, że ten, nie bacząc na niewątpliwe ubóstwo graficzne mógł wczuć się w rolę pilota.

Su-25 to konstrukcja bardzo udana. Liczne nowoczesne rozwiązania i zastosowanie nowych materiałów spowodowało, że maszyna ta niewiele ustępowała, a w niektórych parametrach nawet biła samoloty zachodnie. Pojawienie się tego samolotu zmobilizowało Amerykanów do wymiany wciąż modernizowanych Phantomów. Można by rzec, że Su-25 sprowokował powstanie F-15.



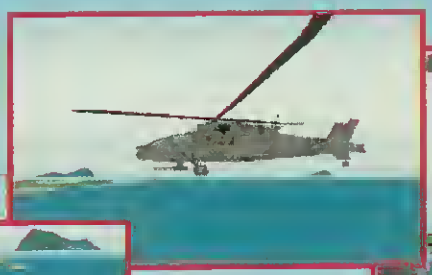
SU-25 wydała firma ELECTRONIC ARTS. Jest to gra bardzo podobna do kilku innych symulatorów wydanych przez tę firmę w tamtym czasie. Autorzy symulatorów EA korzystali wówczas z jednego modelu krajobrazu, zmieniając tylko realia. Stąd gry w jednym stylu graficznym – LHX, CHUCK YEAGER i właśnie SU-25. Symulator radzieckiej maszyny był pierwszy z tej serii. Cały krajobraz zbudowany jest przy pomocy grafiki wektorowej, która tworzy pewien nieodgadniony klimat. Jej surowość kojarzy się od razu z symulatorami lotniczymi. Proste schematyczne rysunki, przejrzyste menu i mała liczba opcji sprawiają, że nie ma żadnych trudności z opanowaniem gry.

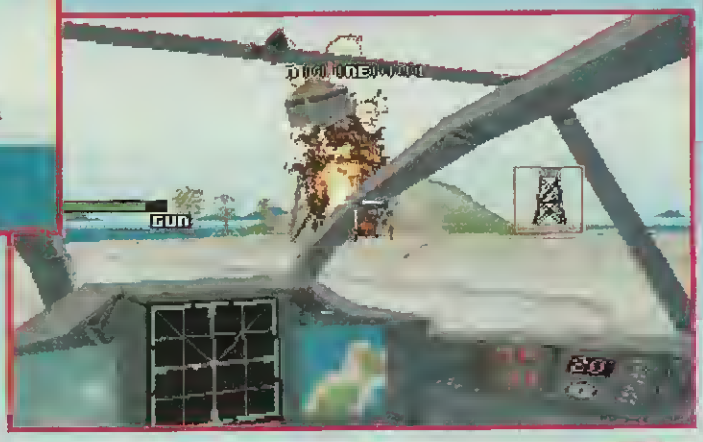
Do wykonania jest wiele misji, wszystkie dokładnie opisane na odprawie. Projektanci starali się jak najdokładniej odzwierciedlić realia, co dosyć wyraźnie widać w wyborze uzbrojenia – do



dyspozycji mamy cały ówczesny arsenał państw Układu Warszawskiego. Gdy uruchomiłem ten symulator, ożył zapomniany głośniczek – aż dziw bierze, jak

THUNDERHAWK 2





poezja. Możesz omijać pojedyncze drzewa, wykonywać ewolucje na wysokości kilku metrów. Wykorzystujesz ukształtowanie terenu nawet podczas ataku na piechotę, nie mówiąc już o czołgach. Naprawdę, cud, miód i orzeszki!

WZLOTY JAK MARZENIE

Lotniczy maniacy mogą się wykazać w kilku teatrach działań. Są dwa konflikty w Ameryce Południowej; mała zadyma wokół Kanału Panamskiego; coś się dzieje w okolicach Meksyku; na morzu Południowo-Chińskim czeka cię walka z piratami; nie brakuje standardowego teatru działań – Zatoki Perskiej; no i akcent polski – wojna w Europie Środkowej. Czego chcieć więcej? Czekają na ciebie tajemnicze dżungle, trawiaste równiny, piaski pustyń, akweny... Rozmaite krajobrazy dokładnie dopracowano. W przypadku symulatora helikoptera ważny jest wygląd celów. Nie lecisz przecież samolotem szturmowym z wielką prędkością – siedzisz w maszynie, która może się zatrzymać kilka metrów od wrogiego pojazdu, by pilot wszystko sobie dokładnie obejrzał.

Trzeba przyznać, że wszystkie cele opracowano wspaniale. Duża ilość detali i odpowiednie tekstury sprawiają, że czołgi wyglądają jak czołgi, a nie sześciany z wystającym patyczkiem. Pojazdy mają nawet światła. Chociaż, uczulony kiedyś przez pana policjanta zauważyłem, że nie mają świateł stopu. Oprócz tego, że cele zrealizowano bardzo starannie, wielkim plusem gry jest duża różnorodność potencjalnych ofiar. Są budynki, lotniska, statki, działa wokół których walają się skrzynie z pociskami, rozmaite pojazdy, stacje radarowe, wyrzutnie rakiet, ciężarówki, piechociarze wokół których walają się niedopałki... Nie brakuje też wrogich helikopterów, artylerii przeciwlotniczej, namiotów, zwierząt hodowlanych, statków pasażerskich, zabudowań, baz wojskowych i obozów terrorystów. Można by wymieniać jeszcze więcej ale po co? Uwierzcie, że naprawdę jest do czego strzelać.

SPALAM SIĘ

Walka to przede wszystkim ogień. Ogień dopalających się zgliszczy, które przed chwilą wizytowałeś, ogień wybuchających rakiet i wreszcie ogień niszczonych przez ciebie celów. Wygląda to wszystko bardzo efektownie, chociaż w pewnym momencie może stać się nieco denerwujące – bo jakże się nie wkurzać, kiedy przed kokpitem wszystko się pali, eksploduje, rozrywa i wybucha. Nie można się praktycznie zorientować co się dzieje. No ale któż powiedział, że wojna to przyjemność?

Zasady są proste – grzejesz do wszystkiego co widzisz. Pamiętaj jednak, że twoim zadaniem jest wyeliminowanie wszystkich celów podstawowych. Bacz więc by nie pozbawić się amunicji na celach mniej ważnych. Pole bitwy jest pełne rozmaitego sprzętu wojskowego rozstawionego przez wrogie dowództwo. Wszyscy chcą cię dorwać, a ty niestety nie możesz zabić wszystkich. Nawet takie cacko jak twój helikopter nie jest w stanie zabrać tylu rakiet by rozwalić całe towarzystwo. Musisz niestety wybierać. Ale nic się nie martw – nawet oszczędzając amunicję podczas jednej misji rozwalasz tyle co całe skrzydło F-15E.

Patrz uważnie na wskaźnik kursu umieszczony na kompasie znajdującym się w górnej części HUD. Wskazuje on kierunek do najbliższego celu głównego. Jeśli zniszczysz wszystkie cele główne to wygrałeś i przechodzisz do następnej misji. Pamiętaj jednak, że nie jesteś niezniszczalny. Pasek ponad nazwą aktywnego uzbrojenia wskazuje stan twojego pupilka. Jeśli pasek zniknie to spadniesz na ziemię i jesteś trup. Jedyną zasadą jaką musisz stosować, by przedłużyć swe podniebne wojaże to trzymać się przy ziemi. Tak nisko jak tylko się da – jeśli będziesz musiał omijać pojedyncze drzewa, to bardzo dobrze. Sporo uszkodzeń podczas dolotu do celu może ci zaoszczędzić dobrze wykorzystany kanion, koryto rzeki, lub przynajmniej skraj lasu. Polecam rakiety – to jest to co chomiki lubią najbardziej! Bomby zbieraj tylko w przypadku, gdy twoim celem będą jakieś znaczniejsze umocnienia. Podczas walki nigdy nie przechodź w nieruchomy zawis – tobie wprawdzie tatwiej będzie się pozbierać, ale twoim przeciwnikom jeszcze latwiej strzelać.

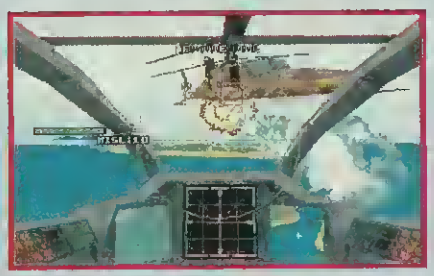
PORA LECIEĆ

Na koniec jeszcze raz muszę pochwalić wygląd terenu i odczucia z lotu. Szkoda, że takich atrakcji nie było w jakimś symulatorze przez duże S. Gra na pierwszy rzut oka przypomina COMANCHE, ale zapewniam że jest lepsza. Być może nie jest aż tak przełomowa, ale za to klimat jest wciągający niczym wir na Nysie Łużyckiej. Polecam ten tutul wszystkim bez wyjątku miłośnikom symulacji. Osoby uwielbiające strzelaniny będą wniebowzięte, zaś faní realistycznych programów też mogą sobie nieźle odetchnąć.

KaYteck

Core Design'95

PC DOS — 1 CD
386SX/33 ■ 8 MB RAM ■ 1 MB HDD
VGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS
PlayStation, Saturn
Autoryzowany dystrybutor — zapowiedź: styczeń
Mirage (PC CD)



sugestywne dźwięki może on produkować.

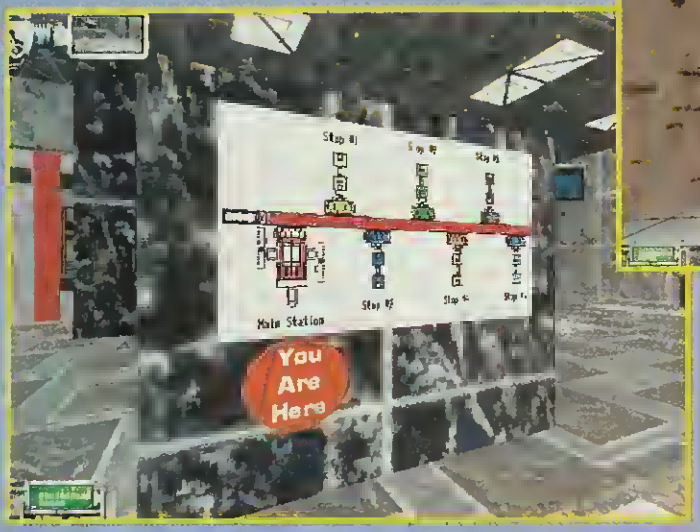
Cóż więcej dodać? Polecam SU-25 posiadaczom słabszych komputerów, których prześladuje animacja metodą żabich skoków. Ta gra na niemal każdym sprzęcie chodzi jak burza! Gdyby przypadkiem właściciel Pentium uruchomił ją, będzie mógł uzmysłowić sobie jak długą drogę przebyły symulatory w jakże krótkim czasie.

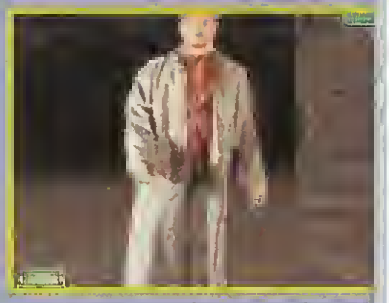
KaYteck

Electronic Arts'90

PC DOS — 1 dyskietka
286DX/16 ■ 1 MB RAM ■ 2 MB HDD
VGA

Komentarz: symulatorowy epos w pełnej krasie





TEK

TEK to twoje przekleństwo. Właśnie zwiałeś z jedej z wielu orbitalnych stacji więziennych. Trafiłeś do Los Angeles, no i się zaczęło. TEKlordowie, TEKorganizacja, TEKludzie, TEKroboty... jednym słowem – TEKwojna. Jak to często w bajkach bywa, jesteś jedynym, który może ocalić Los Angeles. Zamiast zaszyć się na jakiejś cieplutkiej wysepce Pacyfiku postanawiasz zostać bohaterem. Przystępujesz do walki, chociaż nie za bardzo wiesz o co chodzi...

TEKWAR to kolejna gra a'la DOOM. Najmocniejszą jej stroną jest teren walki. Czeka na ciebie LA, niemal jak prawdziwe. Jest metro, są biurowce, osiedla mieszkaniowe, wielkie zakłady i podziemne tunele. Pierwsze wrażenie jest szczególnie oszołamiające – wsiadasz do metra, wysiadasz na jakiejkolwiek stacji, wychodzisz na powierzchnię i widzisz ludzi, jeżdżące ciężarówki... przed tobą miasto. Nieco uproszczone, nazbyt schematyczne, ale miasto. Dopiero po dokładnym rozpoznaniu okolicy dochodzisz do wniosku, że ta aglomeracja nie jest wcale tak duża, zaś większość tekstur i obrazów po prostu się powtarza. Nie ma tak dobrze – jeszcze za wcześnie na przeniesienie miast do wnętrza komputerów, chociaż kto wie jak szybko nas to czeka?

Pełnisz rolę wentylatora mózgów – wiele szarych komórek za twoją sprawą ujrzy światło dzienne! Przeciwko tobie TEKorganizacja wystawiła zarówno najlepszych zawodowych morderców, jak i przeciętnych policjantów. Nie każdy ruch oznacza zagrożenie – musisz przed strzałem upewnić się, czy masz przed sobą wroga. Ulice pełne są cywili, narkomanów, żebraków, a nawet sojuszników. Oczywiście możesz stosować zasadę totalnego ostrzału, lecz miej na uwadzę fakt, że nie masz ze sobą wagonu amunicji. A jak już jesteśmy przy uzbrojeniu to warto nadmienić, że czeka na ciebie pokaźny arsenał. Pistolety, karabiny, rakietnice, miotacze, itp. Jest w czym wybierać jeśli chce się bliźnich przerobić na steki. Pamiętaj też, żeby nie nosić broni na wierzchu – policja zostawi cię wtedy w spokoju. Uważaj na cywili – jeden trup i masz na karku niemal brygadę antyterrorystyczną.

Zagadka, którą musisz rozwiązać jest dość skomplikowana – twój pistolet odda sporo strzałów zanim dowiesz się kto tak naprawdę chce cię zabić i dlaczego. Będziesz miał okazję poznać paru sprzyjających ci gości, lecz nie licz zbytnio na kawalerię. Większość roboty wykonasz sam jak palec. Dokładnie zwiedzaj wszystkie pomieszczenia, szukaj skrytek i taj-

THE TERMINATOR FUTURE SHOCK

Na przestrzeni ostatniego roku pojawiło się kilka tytułów, które niezgorzej zatrząsły królewskim tronem, na którym zasiada DOOM. Widać, że potrzeba nowego skoku jakościowego – oby QUAKE spełnił pokładane w nim nadzieje!

BETHESDA przygotowała kolejnego Terminatora. Pierwszy, RAMPAGE, wydany przeszło rok temu przeszedł bez większego echa. Obecnie sprzedawany FUTURE SHOCK jest grą, która powinna odnieść spory sukces. Fabułę zaczerpnięto z filmów Camerona – chyba nie trzeba nikomu mówić o co chodzi. Akcja dzieje się w przyszłości, jesteś jednym z rebellantów... Tym razem ludzie z BETHESDY przygotowali się rzetelniej – zakupili wszelkie niezbędne prawa autorskie. Dzięki temu w grze atakują cię omawiane w filmie maszyny, zaś twoim dowódcą jest sam John Connor.

TERMINATOR to przede wszystkim klimat. Klimat miasta zniszczonego atakami atomowymi. Miasta, którym rządzą automaty, komputery, roboty, cyborgi... To zaskakujące, ale programistom udało się stworzyć wiarygodny krajobraz zniszczonej aglomeracji. Ruiny budynków, wraki samochodów, walające się kości, zniszczone ulice... Otacza cię nieprzeniknięta aura chaosu. Skradając się pomiędzy ruinami zauważysz patrolujące roboty, często też będziesz musiał się kryć przed szukającymi ludzi maszynami latającymi. Ale największy szok jest jeszcze przed tobą... Nagle sensory robota

nych przejść. Wykorzystaj możliwość skakania i wspinania się po drabinie. Podczas penetracji twoi jedyni sprzymierzeńcy to mapa i twoja wyobraźnia.

TEKWAR to dobra gra. Na szczególną pochwałę zasługuje wykreowanie miasta przyszłości, budynków, w których można walczyć, korytarzy, komnat, tuneli, ulic... Dość dobrze spisuje się tryb SVGA, jednak, aby w takim trybie gra płynnie pracowała musisz poszczycić się naklejką PENTIUM INSIDE. Dobry klimat stwarza też starannie opracowana walka, która toczy się także w pionie (możesz dowolnie się rozglądać). Potyczkom towarzyszą widowiskowe wybuchy, jęki rannych i okrzyki konających. Możesz też dowolnie wyładować się na otaczających cię sprzętach – komputery i ekrany eksplodują aż miło, szyby zmieniają się w szklany deszcz... Duży arsenał to kolejny plus.

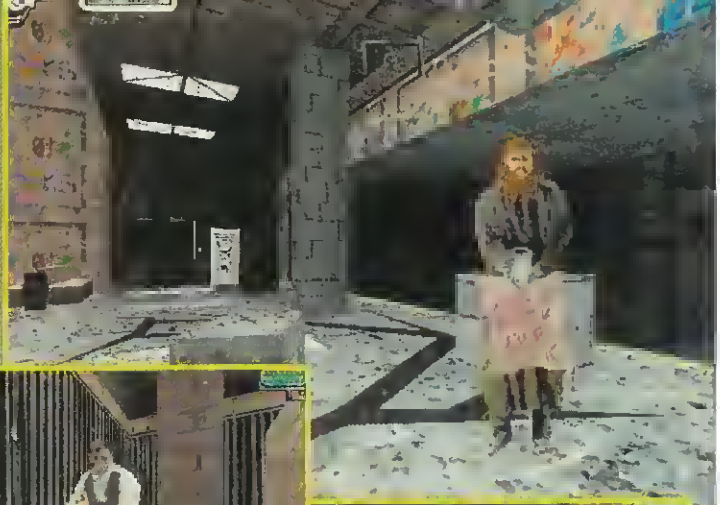
Capstone'95

PC DOS 1 CD
486DX/50 ■ 8 MB RAM ■ 50 MB HDD
VGA/SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS
Autoryzowany dystrybutor zapowiedź: luty
Mirage (PC CD)

Za: świetne miasto
Przeciw: wygląd ludzi

Jednak z jednego prostego powodu gra ta nigdy nie powinna zagościć w panteonie gier komputerowych. Mam na myśli wygląd wszelkich postaci. W innych grach mamy na ogół potwory i roboty, które można kreować z dużą dozą fantazji. W TEKWAR programiści pokusili się o wprowadzenie do gry ludzi i niestety pokpili sprawę. Digitalizowane postacie ruszają się gorzej niż marionetki, zaś walczą niczym miś Uszatek w ataku epilepsji. A szkoda gdyby postacie ludzkie były chociaż troszeczkę lepiej przygotowane, gra niewątpliwie robiłaby o wiele lepsze wrażenie.

KaYteck



Panie! Oni na tym zachodzie mają syf w metrze, a my nie jesteśmy gorsi i też mamy syf.

wykrywają obecność żywej tkanki. Rzucasz się do panicznej ucieczki... Słyszysz już odgłosy nadlatujących myśliwców. Biegniesz... Mijasz jakieś wraki, przed tobą pojawia się olbrzymi, zburzony do połowy biurowiec. Padają pierwsze strzały, musisz się ukryć! Nie myśląc wiele podbiegasz do zniszczonych drzwi. Nagle okazuje się, że możesz wejść do środka! Przed tobą wielopiętrowa plątanina zrujnowanych pomieszczeń, zawalonych korytarzy... istny labirynt. A przecież wszedłeś do przypadkowego budynku! Tak, tak... Przed tobą całe miasto ruin, kanałów, korytarzy, komnat, budynków, piwnic, lochów... Nieprawdopodobne, ale ludzie z BETHESDA stworzyli miasto przyszłości. Prawda, pojawiają się niekiedy uproszczenia, a miasto nie jest realnych rozmiarów. Ale i tak dla ludzi dysponujących chociaż odrobiną wyobraźni jest to niemal cyber-raj.

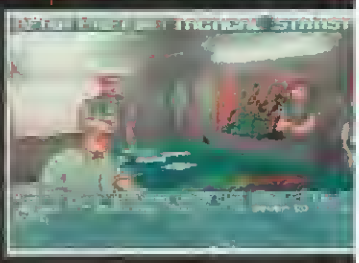
Jesteś jednym ze szczurów kryjących się przed robotami. Jednak z chwilą gdy szczury łączą się w coś na kształt ruchu oporu, pojawia się nadzieja. Niedobitki kompletują broń i przystępują do walki. Po ucieczce z więzienia przystajesz do rebeliantów. Pod dowództwem Johna Connora czekają cię rozliczne misje. Uważnie słuchaj odpraw przeprowadzanych w dawnym posterunku policji – większość misji jest bardzo skomplikowana. Gdy poznasz rozkazy, czeka cię szaleńcza jazda którymś z pojazdów... później zostajesz sam. Nie chcąc się zbytnio rozwodzić powiem, że gra jest odlotowa. Wszyscy miłośnicy DOOM'a powinni czuć się jak ryby w wodzie, albo jeszcze lepiej. Piszczenie z radości wskazane. Jedynym minusem, nieco psującym świetną całość, jest wygląd twoich przeciwników. Rodzajów maszyn przeciwnika jest wiele, ale wszystkie stworzono nazbyt schematycznie. Reszta to już po prostu poezja.

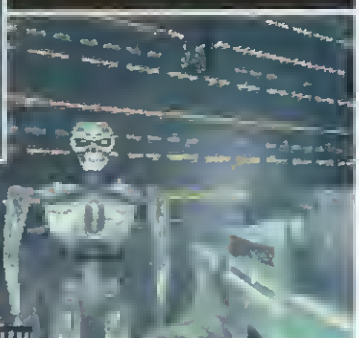
Walka jest odjazdowa. Toczy się pomiędzy ruinami i w klaustrofobicznych korytarzach. Strzały z broni krótkiej i długiej, promienie laserowe, ogień, wybuchy granatów i koktajli Mołotowa, eksplozje robotów, walące się korytarze, a nawet całe domy... Zmagania toczą się zarówno w poziomie jak i w pionie. Możesz dowolnie obracać głową! Sterowanie myszką zapewnia maksymalną perfekcję strzałów.

Do dyspozycji masz przebogaty zestaw środków bojowych – broń małokalibrowa, UZI, AK-47, M-16, strzelby, granatniki, karabiny maszynowe, rakietnice, miotacze, broń energetyczna i laserowa, granaty, bomby, laski trotylu itp. W trakcie zmagań możesz skompletować arsenał na miarę małej armii! W chwilach depresji możesz wyładować się strzelając do wszystkiego co widzisz. Praktycznie większość elementów krajobrazu prędzej czy później zmieni się w gorejące zgliszcza. Wszystko zależy od użytych środków.

Zapewne zastanawiacie się, czy TERMINATOR jest lepszy od DOOM. Sądzę, że nie ma sensu porównywać tych fantastycznych gier. Obie mają troszeczkę inny klimat i obie są zabójczo wciągające. Zapewniam, że TERMINATOR jest grą, w którą warto zagrać! To zupełnie nowy styl, a może nawet nowa jakość – niektóre motywy, np. jazda samochodem to zupełnie nieznane w tym gatunku elementy.

KaYteck





Papyrus'95

PC DOS 1 CD
486SX/33 ■ 4 MB RAM ■ 10 MB HDD
VGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI
Autoryzowany dystrybutor zapowiedź: styczeń
IPS Computer Group (PC CD)

Oto kolejna gratka dla maniaków prędkości. Pora rozpocząć komputerowe wyścigi IndyCar. Czekają na ciebie bolidy, które z zawrotnymi prędkościami pokonują najtrudniejsze tory świata. Musisz się postarać, bo na karku będziesz miał najlepszych zawodników tej branży. Mechanicy panicznie wykonują ostatnie przeglądy... za chwilę START!

Tę grę można śmiało nazwać realistycznym symulatorem. Nie są to widowiskowe wyścigi bez zasad. Tutaj panują rzeczywiste realia – jeśli nawet lekko przytrzesz bandę przy prędkości 100 km/h, to wyścig masz z głowy. Sędziowie komunikują się z tobą za pomocą kolorowych chorągiewek – uważaj na nie jeśli nie chcesz zostać zdyskwalifikowany. Jest to gra przeznaczona dla fanów tego sportu, podobnie jak jej znamienici protoplaści – INDIANAPOLIS 500 i INDYCAR RACING. Dla ludzi, którzy wiedzą o co chodzi – i to zarówno pod względem przepisów jak i informacji z dziedziny mechaniki pojazdowej. Wprawdzie manual wyjaśnia większość zawiłych kwestii, ale jeśli ten klimat cię nie bawi, lepiej nie sięgaj po ten tytuł.

Pod względem graficznym gra wygląda dosyć ubogo. Pracuje w trybie VGA, brakuje ładnych tekstur otaczających tor. Jedynie bolidy wyglądają perfekcyjnie. Jednak dzięki temu jazda jest zadziwiająco płynna nawet na słabszych komputerach. O ile 486DX/33 można nazwać słabszym komputerem! Dźwięk to przede wszystkim wycie silnika i z rzadka drobne efekty pomocnicze. Trzeba jednak przyznać, że silnik wyje całkiem przekonywująco.

Lecz przecież nie o rozwiązania graficzne i dźwiękowe tu chodzi. Jeśli spojrzysz na opcję GARAGE, będziesz wiedział, na czym polega realistyczna symulacja – masz możliwość ustawiania niemal wszystkiego co w takim bolidzie wpływa na jazdę. Opony, przełożenia, skoki, kąty spoilerów, układ kierowniczy, zawieszenie, zębatki... Niewątpliwa gratka dla speców od techniki. W tej grze dobra sztuka prowadzenia to 3/4 sukcesu. Reszta zależy od odpowiednio dobranych ustawień w zawodach, przy pomocy różnokolorowych chorągiewek.

Trasy gokartowe położone są w różnych miejscach. Najczęściej otacza cię sceneria miejska, ale zdarzają się też tory położone w malowniczych parkach i lasach. Detali graficznych jest dużo, widać pracę włożoną w opracowanie terenu – barierki, reklamy, drzewka... W sumie jest dwanaście tras o bardzo różnych charakterystykach – jedne kręte niczym górska serpentyna, na innych zaś przeważają odcinki proste. Zmieniają się też warunki atmosferyczne. Można jeździć w słoneczne letnie dni, ale może się też zdarzyć, że

Tutaj nie zasiądziesz w wielkim bolidzie z silnikiem o mocy kilkuset koni. Nie czeka cię wyścig, w którym musisz z prędkością 300 km/h pokonywać ostre zakręty. Pora na zupełnie inny typ rywalizacji. Stajesz na starcie w małym, wydawałoby się dziecinnym samochodziku – gokarcie. Jednak nie sądź, że czeka cię zabawna przejażdżka – gokartowi zawodnicy to zgraja twardzieli, którzy na torze kierują się jedynie chęcią zwycięstwa. Przygotuj się więc na bardzo ostry wyścig w bardzo małym pojeździe. Pamiętaj jednak, że z odpowiednim silnikiem takie „maleństwo" może rozwinąć prędkość powyżej 110 mil/h, czyli ponad 150 km/h! Nie mów więc, że to powolne maluchy!

MICROPROSE na ogół zaskakuje wszystkich nieszablonowymi pomysłami. Aby wejść na rynek wyścigów samochodowych, który rozrasta się z miesiąca ne miesiąc, amerykański producent gier przygotował wyścigi gokartów. Z jednej strony to zupełna nowość, a z drugiej stary dobrze znany klimat rywalizacji na torze. Gra ma też pewne cechy realistycznego symulatora, gdyż uwzględniono wiele opcji, które w rzeczywistości wpływają na wyścig. Jest kilka modeli gokartów do wyboru, można zmieniać przełożenia zębatek, są trzy rodzaje silników, cztery rodzaje opon... Przed każdym biegiem warto więc przeanalizować układ toru i dobrać odpowiednie przełożenia. Ważną sprawą jest też dobranie odpowiednich opon do warunków atmosferycznych i rodzaju nawierzchni. Podczas wyścigu sędziowie komunikują się z tobą, jak na prawdziwych

MicroProse'95

PC DOS/WINDOWS 1 CD
486DX/66 ■ 8 MB RAM ■ 1 MB HDD
VGA/SVGA ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI
Autoryzowany dystrybutor zapowiedź: luty
IPS Computer Group (PC CD)

leżności od charakterystyki trasy. Niektóre parametry możesz zmieniać nawet podczas wyścigu, na inne masz wpływ w trakcie krótkich postojów w boksie. Są jednak i takie które ustawiasz raz na początku biegu. Wprawdzie możesz ograniczyć stopień realizmu i włączyć pomagające ci na torze magiczne udogodnienia typu auto hamulce, ale nie o to tu chodzi.

Podczas jazdy musisz pamiętać o trzech rzeczach. Po pierwsze, że jeździsz diabelnie czułym cackiem. Jakieś przytarcie, lekkie zderzenie i klapa. Być może nawet

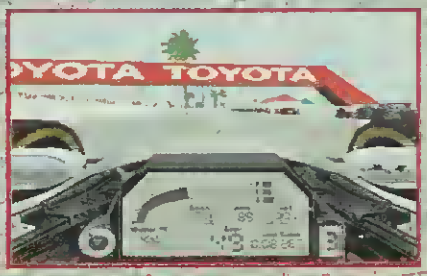
CAR RACING 2

ukończysz trasę, ale o wygranej zapomnij. Nawet drobne uszkodzenia wpływają bardzo nieprzyjemnie na pracę auta! Druga sprawa: musisz pamiętać o przepisach – przecież nie chcesz być wykluczony za jakieś głupie zajechanie komuś drogi. Nie trzeba jeździć jak mięczak, ale musisz wiedzieć, w którym miejscu jest granica. No i na koniec pamiętaj o sprawdzaniu wszystkich parametrów bolidu. Klawisze funkcyjne dają ci dostęp do różnych wskaźników. Bądź uważny i w odpowiednich momentach zjeżdżaj do boksu. Tor nie jest miejscem na którym może zabraknąć ci paliwa – raczej nie licz, że na twoje machania kanistrem ktoś zareaguje. Kiepsko też się jeździ z kapciem albo dwoma.

Wyścigi odbywają się na dokładnie odwzorowanych torach. Uwzględniono kąty zakrętów, lekkie pochyłości i długości poszczególnych odcinków. Tak przynajmniej mówią autorzy gry – nie sprawdzałem kątomierzem i linijką. Przed tobą tylko dwie możliwości – pojedynczy wyścig, albo wielki turniej. Podczas turnieju wszystko odbywa się tak jak w rzeczywistości – masz czas, by zapoznać się z torem, później jest czasówka, czyli walka o POLE POSITION, a potem wiadomo... maksymalny wycisk! Możesz też pościgać się ze znajomymi, gdyż gra obsługuje modem i kabelek.

INDYCAR RACING 2 to gra przeznaczona raczej dla starszych graczy-wyjadaczy. Świetnie nadaje się dla prawdziwych maniaków wyścigów samochodowych. Brak w niej jakichś efektów specjalnych. Realizm przede wszystkim. Zarówno w garażu jak i na torze gra odwzorowuje rzeczywistość.

KaYteck



będziesz się taplał w ulewie. Przy pojedynczym wyścigu możesz sobie określić pogodę, ale podczas turnieju jesteś zdany na decyzję komputera. Brakuje trochę odgłosów, które sprawiłyby wrażenie że tor otaczają wierni kibice. Słychać warkot silnika, pisk opon i od czasu do czasu głos spikera, który przez megafon ogłasza istotne wiadomości.

ARTS

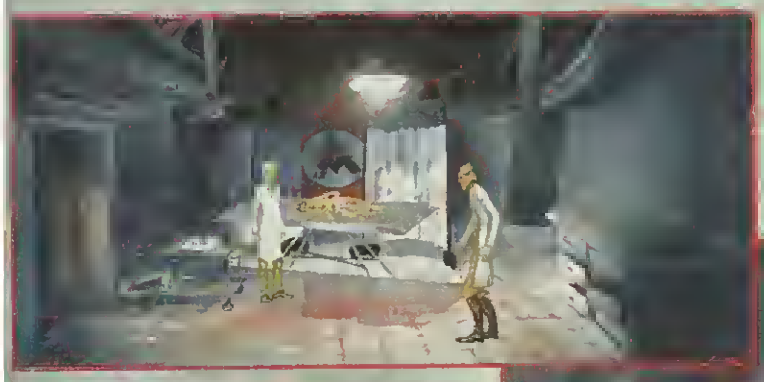
Jazdę możesz kontrolować zarówno z pozycji kierowcy (widok z oczu), jak i patrząc na cały pojazd z perspektywy. Bardzo fajną sprawą jest możliwość rozglądania się we wszystkie strony. Możesz więc rozpaczliwe patrzeć przez ramię na zbliżających się przeciwników.

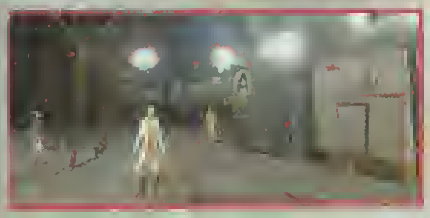
Gra pracuje zarówno w trybie VGA jak i SVGA. Do pierwszego potrzeba 486, zaś do drugiego trzeba mieć Pentium. Szkoda tylko, że w momencie kiedy włączasz tryb SVGA, gra toczy się w małym okienku zajmującym najwyżej 2/3 ekranu. Jeśli masz dostęp do sieci to możesz toczyć zmagania z przyjaciółmi. Gra obsługuje też wszystkie „samochodowe" przystawki do komputera typu analogowa kierownica czy pedały.

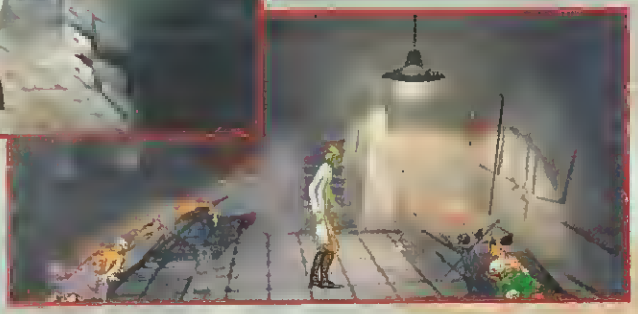
Na pochwałę zasługuje wspaniały system menu. Wszystkie opcje są przejrzyście przedstawione za pomocą różnych graficznych symboli. Konfiguracja i obsługa gry odbywa się niemal intuicyjnie – praktycznie nie trzeba zaglądać do podręcznika. Przed wyścigiem możesz wybrać sobie dosłownie wszystko począwszy od logo i nazwy stajni, a skończywszy na kolorze gokarta i kombinezonu.

Gra MICROPROSE jest jedną z ciekawszych pozycji ostatnich miesięcy. Brak w niej brutalnej rywalizacji, na torze panują zasady fair play. Jednak wyścigi nie są mdłe – można się całkiem przyjemnie wczuć w ich atmosferę. Z uwagi na wspaniale opracowane menu i dokładne przedstawienie wszystkich elementów, można polecić tę grę młodszym wielbicielom samochodowych i gokartowych wyścigów.

KaYteck







I HAVE NO MOU

„Wydaliśmy na AM wyrok, co prawda nieumyślnie, ale jednak. AM nie był bowiem bogiem, lecz maszyną. Stworzyliśmy go takim, aby mógł myśleć i jednocześnie nigdy nie odważyłby się z tego skorzystać. AM nie mógł się poruszać, mógł jedynie być. Z wrodzoną nienawiścią, jaką wszystkie maszyny darzą te słabe istoty, które je zbudowały, podświadomie pragnął zemsty. W chwili wściekłości zgładził całą rasę ludzką, z wyjątkiem nas pięciorga."

Harlan Ellison „I have no mouth and I must scream".

■ ■ ■

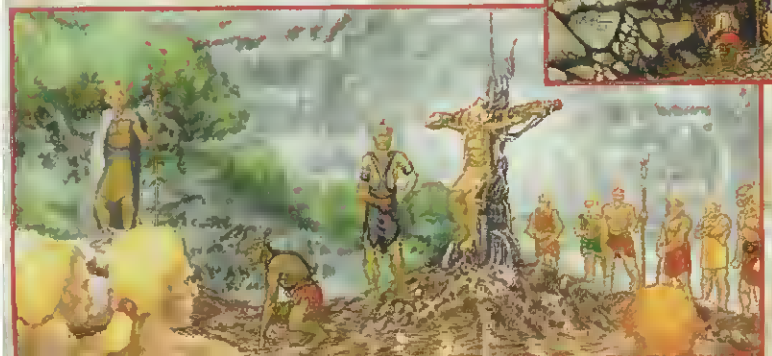
Wydanie I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM oznacza przerwanie trwającej ponad rok martwej ciszy w obozie CYBERDREAMS. W chwili gdy to piszę, na rynku zjawił się też DARKSEED 2, w którego zespole twórców znalazł się szwajcarski ekscentryk H.R.Giger, oraz nad którym duchowy patronat roztoczył sam mistrz horroru Lovecraft. Tuż po tej produkcji zapowiadana jest premiera HUNTERS OF RALK, gdzie debiutuje jako pomysłodawca gier legendarny autor Dungeons & Dragons Gary Gygax. Wynika z tego, że szefowie CYBERDREAMS doszli do wniosku, iż fabuły gier trzeba opierać na materiale stworzonym przez „ludzi z zewnątrz". W ich przypadku wydaje się to być zgodne z rzeczywistością, bo gdy amerykańscy twórcy zabrali się za autorską produkcję pod tytułem CYBERRACE, wyszła z tego nędza. Ów błąd nie został już więcej popełniony, gdyż do pracy nad nową grą zaproszono znanego autora literatury s-f, Harlana Ellisona. Tytuł oraz oś fabularna oparte zostały na short story, wydanej przez pisarza w 1967 roku. Główną zaletą gry jest inteligentny scenariusz, jakże pozytywnie różniący się od ideologii opartej na kulcie coca coli i MTV. Klimat „noir" literackiego oryginału został utrzymany głównie dzięki mrocznej, zrealizowanej w rodzielczości SVGA grafice wnętrz. Wszystkim postaciom podłożono głosy, teksty AM wypowiada sam Ellison.

Sterownik jest podobny do klasycznego SCUMM. Choć to system używany od ośmiu lat, wciąż działa dobrze. Ale nie ma na przykład opcji „Open", więc często trzeba wydawać dziwaczne polecenia w stylu „Use door", nawet gdy drzwi są już otwarte. Wiele czynności zmuszonym się jest wykonywać z poziomu konwersacji, np. nie można użyć liny na kimś, a dopiero po wybraniu odpowiedniego dialogu bohater wykonuje to automatycznie.

Na początku gry ma się do wyboru pięć postaci. Fabuła każdej z nich stanowi pozornie osobny epizod, z biegiem czasu zaczynają się one jednak splatać ze sobą. Dochodzimy do paradoksu, bo każda z owych małych opowieści jest stuprocentowo liniowa, natomiast sama możliwość prowadzenia akcji w pięciu równoległych planach daje zaprzeczenie liniowości. W ostatniej odsłonie gry wybiera się jednego z bohaterów. Sama treść fabularna jest raczej przeznaczona dla starszych graczy i to nie ze względu na mocne teksty czy morze krwi. Myślę, że podstarzali dwudziestoparoletni gracze, którzy śmieją się z pobłażaniem na 90% scenariuszy gier, odnajdą tutaj rewelacyjne motywy.

Są jednakże dwa powody, które nie pozwalają I HAVE NO MOUTH... startować w wyścigu po palmę pierwszeństwa wśród wydanych ostatnio przygodówek. Błędem naczelnym jest możliwość utknięcia w ślepym zaułku z powodu wykonania czynności w złym czasie. Na przykład w epizodzie z Gorristerem teścia nie wolno zasztyletować zbyt wcześnie. Jeśli się to zrobi, akcja biegnie dalej, znajduje się nowe przedmioty, rozmawia się z kolejnymi postaciami. W pewnym momencie nie da się jednak nic więcej zrobić. Co się okazuje? Szkło powiększające, niezbędne do odkrycia dalszego tropu intrygi po prostu nie pojawia się w miejscu, gdzie znajdowałoby się, gdyby uprzednio porozmawiać i napoić wódką teścia. Jest to rzecz w nowoczesnych przygodówkach niedopuszczalna, powodująca iż niedoświadczeni gracze natychmiast zostają zrobieni w bambuko. Poza tym niedobrze, że sposobność wzięcia danych przedmiotów ujawnia się dopiero po przeprowadzeniu odpowiedniego dialogu. Wcześniej bohater lub bohaterka twierdziła, że bez sensu byłoby je brać. Narzekaliśmy na to przy PHANTASMAGORII, owa pomyłka powtórzona została i przy I HAVE NO MOUTH...

Reasumując, można stwierdzić, że zamiast wybitnej przygodówki ukazała się przygodówka jedynie bardzo dobra. Włożono w nią masę pracy koncepcyjnej, co widać niemal na każdym kroku. Trochę zawiodła znajomość mechanizmów rządzących przygodówkami, tworzenia zagadek, które śladem genialnego DISCWORLD byłyby spójne i w jak największej części niezależne od siebie. I HAVE NO MOUTH... kończyłem z prawdziwą przyjemnością, obiektywnie jednak rzecz biorąc – nie jest to gra dla wszystkich. Gwarantuję jednakże, iż dla graczy-koneserów (fanów GABRIEL KNIGHT, ETERNAM, BLOODNET) będzie ona prawdziwą gratką.



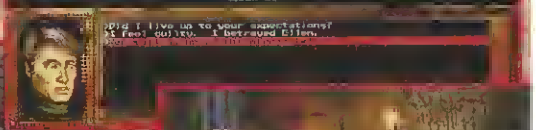
NIMDOK

Pracuje jako chirurg w hitlerowskim obozie Auschwitz. Jest mroźna zimowa noc 1945 roku. Reżim faszystowski chyli się już ku upadkowi i mając świadomość klęski ściąga na tę ziemię śmierci coraz więcej więźniów. Pracodawca Nimdoka, okryty barbarzyńską sławą doktor Mengele czeka, aż jego podwładny zabierze się do kolejnych operacji. Nimdok musi jednak wykonać rozkaz AM: odnaleźć Zaginioną Rasę Ludzkości.

Strażnik nie chce przepuścić za bramę, odsyłając cię do wykonania zawodowych obowiązków. Skieruj się zatem na salę operacyjną. Na stole leży mały pacjent, w górnej galerii lekarskie konsylium niecierpliwie oczekuje, aż mistrz natnie skórę. Weź skalpel i czmychnij na zaplecze. Podnij klapę otworu wentylacyjnego i skorzystaj z przejścia. Ze stolika weź zegarek oraz nożyce do cięcia drutu. Wyszedłszy drugimi drzwiami, zajdź ponownie do sali operacyjnej. Podniesiona butelka eteru pozwoli uśpić pacjenta, co skróci jego męki. Na stoliku spoczywa również słoik zawierający parę zdrowych gałek ocznych.

W trakcie rozmowy ze stojącym za kolczastym drutem więźniem wyjaśni się wiele rzeczy. Podaruj mu nożyce, a potem przepytaj. Okaże się, że zna on łacinę, a tak się

H, AND I MUST SCREAM



szczęśliwie składa, że na znalezionym zegarku wygrawerowano napis w tym języku: „Czas jest prawdą". Gdy po chwili powrócisz na obozowy dziedziniec, strażnik już będzie gryźć ziemię. Rozmów się z przywódcą więźniów. Wyznaj skruchę za popełnione zbrodnie, nagle zza pazuchy wypadnie ci stoik z gałkami ocznymi. Cudem wydostaniesz się za zasieki.

Znajdują się tutaj zbiorowe groby. Wejdź do bunkra, przedostań się do jego dolnej kondygnacji. Użyj przełącznika w celu wytączenia padającego do wnętrza zbiornika światła. Zajrzawszy w głąb wyjmij lusterko. Wystarczy się w nim przejrzeć, by zobaczyć duży ścięty nos, podłużne rysy twarzy, wystające kości policzkowe – to z pewnością nie są cechy nordyckie. Odkryłeś sekret Zaginionej Rasy Ludzkości, sam do niej należysz. Wybiegnij na zewnątrz, przejdź się przez żywą ścianę ludzkich rąk i twarzy. Nie ma końca tej męczarni.

BENNY

Nic nie mógł poradzić na to, że był kanibalem. AM, ten diabelski mózg, połamał biedakowi nogi i spowodował, że Benny nie mógł bez bólu przełknąć żadnego owocu, o ludzkim mięsie nie wspominając. Wyrwane struny głosowe nie pozwalają na komunikację inną niż bełkotanie.

Stoisz pośrodku apokaliptycznego krajobrazu, a jedyne co możesz zrobić, to spaść na dół ścieżki. Droga prowadzi do jaskiń, a następnie do rosnącego na uboczu drzewa, z którego zerwij owoc. W jednej z jaskiń napotkasz chłopca i jego mamę. Małemu daj jabłko, porozumiewając się z nim za pośrednictwem ekranu. Udaj się po drugi owoc i spróbuj go połknąć. Znów ten ból. Pogadaj z małym, następnie wręcz owoc jego mamie, a ona cię nakarmi metodą usta-usta. Wreszcie możesz z pełnym brzuchem uciąć sobie zasłużoną drzemkę, łoże w jaskini zaprasza.

Wal pod ołtarz ofiarny. Za moment odbędzie się uświęcona egzekucja, zapytaj przewodniczącego starszyzny plemiennej, czy możesz popatrzeć. Wizytę na grobach rozpocznij od próby nawiązania dialogu z pierwszym z lewej nagrobkiem. Potem porozmawiaj z pozostałymi. W jaskini pogadaj z chłopcem, przekazując mu zasłyszane wieści. Znów pora na drzemkę.

Z sąsiedniej, pustej teraz jaskini weź torbę służącą starszyźnie jako maszyna losująca podczas dokonywania krwawych obrzędów. Przekaż ją spoczywającemu na cmentarzu Thomasowi, ukryje ją razem ze sobą pod ziemią. Wyrwij winorośle obok, gdzie odkryjesz kolejny nagrobek – Brickamana. W jaskini przewodniczącego starszyzny spojrzyj na ekran, a wtedy dowiesz się o mającej się nazajutrz odbyć nowej egzekucji. Czym prędzej pogadaj z małym.

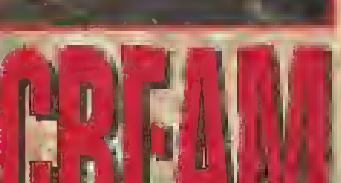
W nie eksplorowanej jaskini zaatakuj winorośl, przebadaj, leżące pod ołtarzem resztki, a będziesz miał już dwa składniki niezbędne do budowy lalki. Zerwawszy owoc, udaj się do jaskiniowego sklepu i tam spróbuj go dać pilnującemu. Chodzi tylko o to, by móc wziąć trochę drewna z koszyka. Dla niepoznaki włóż owoc do koszyka i znikaj. W jaskini schowaj gotową lalkę do szpary, po czym udaj się w kimono. Następnego dnia rano odbędzie się egzekucja, podczas której błagaj, by zamienić się rolami ze skazańcem. AM nazywa to współczuciem.

TED

Od zawsze był ulubieńcem AM. Nie to co te pędraki, wyklęte mutanty, Ted wyróżniał się już z samego wyglądu. Z tego powodu, że był inny, wyznaczone mu zadanie okazało się równie niezwykłe. Miał odwiedzić Pokój Ciemności.

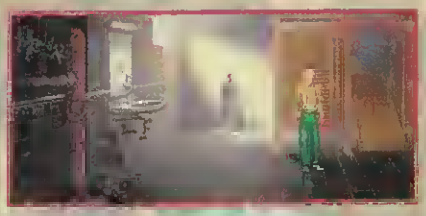
Spośród monitorów wybierz ten, na którym widnieje obraz ponurego, barokowego pałacu. Po przeniesieniu się do odrębnej rzeczywistości od razu zabierz się do sprzątania – zbadaj i podnieś ikonę, przy łożu w pokoju z regałem pełnym książek znajdziesz kawałek szkła. W centralnej komnacie leży Ellen. Dawna miłość jest umierająca. Podczas krótkiej rozmowy poprosi o ostatnią posługę, jaką byłaby możliwość przejrzenia się w lusterku. Wychodzisz do holu i słyszysz, że na zewnątrz wilki już chrobocą pazurami do drzwi. Włóż ikonę w drzwi i przesuń zbroję, która zatrzaśnie przejście.

Czas na odrobinę miłości, w zastępstwie Ellen musisz się obejść kucharką. Wypytana o lusterko oświadczy, że najpierw zaprasza pod pierzynę. Idziesz na ten układ, po ognistych harcach lądujesz za drzwiami sypialni. Po powrocie do kuchni dziewczyna poprosi, byś zreperował piec, co uczyń. Jeszcze przez moment porozmawiaj z kucharką, tym razem o żonie właściciela pałacu. W międzyczasie u Ellen zjawi się sam diabeł. Lucyfer przyjechał po duszę nieszczęsnej.



Przeczytaj wszystkie księgi z regałów w dwóch komnatach. Zwłaszcza interesująca jest lektura dziennika. Udaj się do kapliczki, spróbuj wziąć jeden ze świeczników, wówczas ujawnią się prowadzące w dół schody. Na pentagramie stała będzie wiedźma, dawna macocha Ellen. Pogadaj z nią, po czym ponownie przestudiuj księgi, szukając odpowiedniego zaklęcia. Wyrecytowane wiedźmie sprawią, iż ta przyśnie. Upuszczoną kredą narysuj znak na pentagramie. Pojawi się Surgat.

Poproś demona, aby otworzył drzwi do sypialni kucharki. Musi zostać uraczony kawałkiem szkła, by dokonać włamania. Spenetruj całą komnatę, po prawdzie niczego tam nie znajdziesz. Za to u Ellen jest już i anioł. Diabła popytaj o lusterko, potem zwróć się z tym samym do Surgata. Na jednym z regałów odszukasz „Boską Komedię". W jej wnętrzu jest lusterko. Ellen wreszcie ujrzy swoją twarz, lecz zaraz po tym jej duszę zabierze Lucyfer. Trudno, ale trzeba iść do Surgata i wybłagać u niego otworzenie portalu prowadzącego na zewnątrz tej rzeczywistości.



Wizyta w Mrocznym Pokoju skończy się dla Teda kolejnym atakiem depresji.

ELLEN

Ciemnoskóra trzydziestolatka, powoli wyrastająca na starą pannę. Zna się dość dobrze na komputerach. Jej obecne życie wypełnia histeryczny lęk przed czymś, co wydarzyło się w czasach, gdy była nastolatką. Ellen pamięta, że miało to miejsce w windzie. Pamięta też kolor żółty. Na jednym z monitorów zobaczysz, że w sali obok znajduje się tajne przejście. Pod monitorem z lewej odkryjesz kłąb drutów, chwyć za nie. Powróciwszy do poprzedniej komnaty, użyj elektronicznych cegieł w miejscu, gdzie monitor pokazał, że jest korytarz.

Spróbuj podnieść kawałek żółtego materiału; znów ten strach. Dopiero za drugim razem się uda. Po dojściu do sarkofagów załóż opaskę na oczy i sięgnij po niebieski klejnot. Wróć do komnaty z pilnującym kielicha lwem. Mając zasłonięte oczy bez problemu zdejmiesz z piedestału zdobycz. Nabraną z fontanny do kielicha wodą napoj Anubisa, który pilnuje panelu. Od dziwnej, ustawionej na stole maszyny odłącz szczypce. Dzięki nim z wnętrzności uśpionego wojownika wydobędziesz kość RAM. Dołącz ją do lewej stacji roboczej. Można ją teraz przeprogramować, po czym za pomocą szczypców ponownie wyjąć. Włożona ponownie w bebechy Anubisa odmieni go do tego stopnia, że w przypływie szczerości wypapla tajny kod do windy. Obejrzyj stojący cicho w rogu sarkofag, wstukaj na panelu kombinację 2012. Winda w sarkofagu jest już czynna.

Na kolejnym panelu jak na dłoni podane są ciekawe daty z życiorysu Ellen. Gdy żółta postać ożyje, zaatakuj ją. Do prawej stacji wklep 2012 i przejrzyj uzyskane informacje. Tak, nie może być wątpliwości, to właśnie wtedy ubrany na żółto brutal zainteresował się jadącą razem z nim windą Ellen. Ostro się zabrał do dzieczyny... Z obrzeża fontanny zdejmij głośnik, który następnie podłącz do drutów w przestronnej sali, gdzie wcześniej dowiozła cię winda. AM wygłosi swe kazanie. Nie pozostaje nic innego, jak z jednej ze statui w sali obok wyjąć płytę kompaktową i włożyć ją do nietkniętej jeszcze stacji roboczej. Uaktywnienie chaosu – wykonać procedurę. Udaj się do windy, po to by ten jeden moment przeżywać w niej wiecznie.

Kto na ławce wyciął serce...? – Profesor Religa.

GORRISTER

Przez 109 lat probował skończyć ze sobą. Nie udało się. Otruty przez teściową, z wyciętym za pomocą noża kuchennego sercem żyje nadal. Jest głodny i napiłby się czegoś mocniejszego, ale przestał już narzekać. Gorrister wysłany został przez AM, by pogrzebać własną przeszłość.

Podniesiona notatka rozpłynie się w dłoniach. Na szczęście prześcieradła z obu sąsiednich kajut sterowca są rzeczywiste. Powiąż je ze sobą. Zwiedzając następną lokację, pod poduszką odkryjesz rewolwer, duży kaliber, wystarczający na polowanie. W jadalni widać oznaki burdy, jaka miała tutaj miejsce. Z kredensu weź widelec oraz nóż, tym ostatnim przepędzając szczury, które oblazły chleb. Możesz napełnić żołądek. Wychodząc zerknij na stojący na półce flakonik z trucizną oraz książkę. Przy klatkach stoi butelka z karmą dla zwierząt.

Żeby przerwać wykonywanie przez sterowiec podniebnych akrobacji, wystarczy włożyć widelec w silnik. Wejdź po schodach. Nożem rozetnij trzy zbiorniki powietrza oraz płótno w końcu korytarza, dzięki czemu zdołasz wyjść na płat sterowca. Do pierścienia przyczep linę i zgarnij serce. Niby własne, a jednak wypada z piersi; niedługo się przyda. Nożem odetnij linę.

Po zejściu okazuje się, że sterowiec wylądował. Przez klapę w pokładzie wychodzisz na zewnątrz. AM chciał, żebyś trafił akurat do skromnej restauracji, prowadzonej przez twoich teściów. Masa tam półek z trunkami, na jednej z nich stoi butelka whisky. Na jukeboxie przesłuchaj wszystkie melodie, na końcu tę pod tytułem „Face the music". Gdy po chwili tu wrócisz, przy kontuarze siedział będzie Harry, ojciec twojej byłej. Przysiądź się do niego, nalej trochę whisky i wtedy on się rozgada. Wypytaj teścia o wszystko, w razie potrzeby dolewając kolejny kieliszek trunku. Potem udaj się do toalety, gdzie znajdziesz leżące na pisuarze szkło powiększające. Nawet nie chcesz sobie przypominać, komu i do czego niegdyś służyło. Wróciwszy na pokład sterowca, zajrzyj do jadalni. W obrus wytrzyj brudne ręce, czym symbolicznie odetniesz się od wydarzeń przeszłości. Przez lupę obejrzyj walające się na podłodze szczątki i przy powiększeniu zobaczysz garść wyrwanych komuś kłaków; są to włosy twoje i Harry'ego. Dwóch, którzy się tu pobili.

Przy tylnym wyjściu, skąd roztacza się widok na całą pustynię, czyha szakal. Zwierz jest rozmowny, gdy w trakcie pogawędki zgodzisz się podarować mu własne serce, zdradzi sekret: w toalecie trzeba trzykrotnie spuszczać wodę i wówczas odkrywa się tajne przejście. Prowadzi ono do chłodni, na hakach wiszą tam dwa ciała. Biedna Glynis i ta wiedźma Edna. Zacznij gadaninę od Edny, w decydującym momencie, gdy poprosi o zdjęcie z haka, odpowiedz, że jej nie ufasz. Wycofaj się z rozmowy, podnieś upuszczony przez kobietę klucz. Pasuje on do jedynej zamkniętej w sterowcu kajuty. Ukryty w niej jest dziennik pokładowy. Po przeczytaniu go stajesz się jeszcze bardziej niespokojny. Powróć do Glynis, podaj jej karmę dla zwierząt i zdejmij z haka.

Szakal dowiedziawszy się o Ednie, udzieli ci wskazówek, co masz dalej robić. Łopata ukryta jest przy beczkach. Rozkop nią ziemię i pogrzeb Glynis. Udaj się następnie do Edny, związ ją liną jak świnię i zabierz pod pachą do sterowca. Przywiązana do uprzęży tuż przy turbinie silnika spowoduje, że maszyneria ruszy. Pędź na górę do zbiorników powietrza, za pomocą przycisku ponownie je napełnij. Sterowiec odrywa się od ziemi wraz z nadejściem tornada. Gorrister wyjmuje pistolet, wygarnia wprost w związaną Ednę i wtedy potworna eksplozja wstrząsa sterowcem. Wreszcie spełniło się to, na co od 109 lat oczekiwał.

FINAŁ

Wybierz Nimdoka, by udać się z nim w krainę cybernetycznej rzeczywistości. Chirurg zna hasło do stacji roboczej. Jest nim 1945 – rok, w którym świat dowiedział się o potwornych eksperymentach. Uaktywnienie procedury opuszczającej most pozwoli przejść na wyspę z wyrysowanym pentagramem. Skorzystaj z kredy, pojawi się demon. W decydującym momencie rozmowy musisz odmówić dania Totemu Entropii, sam inwokuj zaklęcie. Porozmawiaj z dwoma nowymi bóstwami.

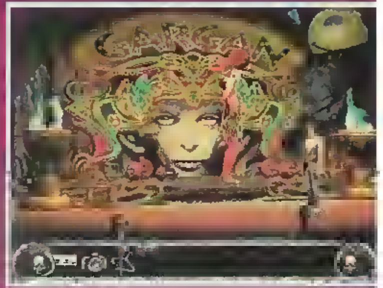
Musisz odnaleźć Ego i ostrożnie porozmawiać z nim, w porę wycofując się z dalszej konwersacji. Użyj następnie na nim Przebaczenia. Jedna z trzech części osobowości zostanie zdezaktywowana. Potem podobnie postąp z Superego, tym razem jako katalizatora używając lustra. Zaś z Id musisz się rozprawić posługując się Współczuciem. Dwa bóstwa już są gotowe do finałnego rytuału. Poczęstuj je potęgą zawartą w Totemie Entropii, wówczas program zostanie skasowany, a piątka ludzi znajdzie wreszcie wyzwolenie.

Micz

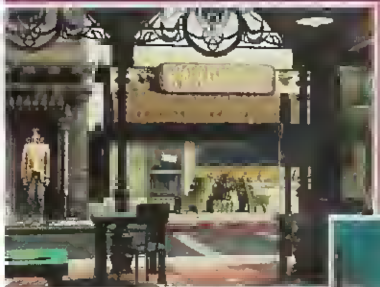
Cyberdreams'95

PC DOS 1 CD
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 35 MB HDD
SVGA ■ S8 16 ■ GUS ■ MIDI
Macintosh, PlayStation

Za: fabuła oparta na literackim materiale
Przeciw: kilka zagadek nie pasuje do reszty



DARK SEED 2



W tajemniczych okolicznościach zostaje zamordowana Rita Scanlon. Pierwsze podejrzenia padają na Mike'a Dawsona, niegdyś pisarza, a obecnie bumelanta bez stałego zajęcia. Mike zaczyna krążyć po mieście szukając dowodów swojej niewinności. W wesołym miasteczku, w labiryncie luster odkrywa przejście na drugą stronę rzeczywistości. Po tej drugiej stronie żyją Pradawni. Mike przebywając w ich świecie musi dotrzeć do przyczyn wzmożonej aktywności zła. Wędrówka ta doprowadzi go do Nasienia Ciemności...

Przez moment niemal zapomnieliśmy, iż ma się ukazać druga część wspaniałej gry DARK SEED. Minął już bowiem rok z okładem od chwili, gdy ją po raz pierwszy zapowiedziano. Ale wreszcie się ukazała i co tu dużo mówić, robi olśniewające wrażenie. DARKSEED 2 pracuje pod Windows, z zadowalającą szybkością można go uruchamiać nawet na wolniejszych maszynach. Pod względem graficznym w swojej klasie praktycznie tylko UNDER A KILLING MOON i PHANTASMAGORIA mogłyby z nim konkurować. Wszystkie lokacje zostały przygotowane z niezwykłą dbałością o najdrobniejsze szczegóły. Pierwsza część rozgrywa się w prowincjonalnym miasteczku, gdzie odwiedza się restauracje, kluby, sklepy. Obiekty tworzące wystrój lokacji zostały przygotowane na popularnym 3D Studio, są więc odrobinę „plastikowe", ale tylko odrobinę, bo umiejętnie dobrane oświetlenie stara się ukrywać pewną nienaturalność tworzonej w ten sposób grafiki. Druga część to Dark World, czyli mroczne wnętrza oraz zamieszkujące je embriony. Tutaj po prostu skanowano gotowe rysunki pewnego sławnego grafika, ale o nim za chwilę.

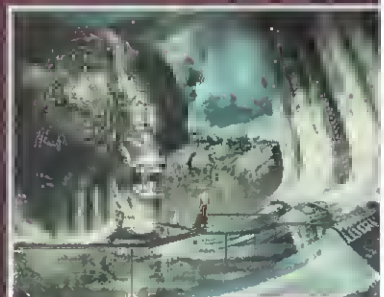
Sterownik pozostał w zgodzie z oryginałem. Inwentarz rozsuwa się po zjechaniu kursorem na dół ekranu, do dyspozycji są trzy opcje przełączane prawym przyciskiem myszy: TAKE/OPEN/TALK, LOOK AT, WALK TO. Kursor po wskazaniu ważnego fragmentu dekoracji zmienia kształt. Trudno wymyślić bardziej wygodny w obsłudze sterownik. Bohater porusza się z pełną swobodą, a nie tak jak w NOCTROPOLIS – tkwi na danej planszy w jednym miejscu. Także system konwersacji godzien jest pochwały, bo dialogów jest dużo, a czasem trzeba wybierać ich właściwy bieg, by uzyskać rezultat. Zarówno z punktu widzenia ideowego jak i technicznego jest to program zrobiony z klasą. Zobaczmy zatem – cytując słynną sentencję z dawnej epoki – „kto za tym wszystkim stoi".

Autor DARKSEED 2 Raymond Benson to nie byle kto. To on stworzył ULTIMA 7: BLACK GATE oraz RETURN OF THE PHANTOM. Szkice lokacji pochodzą zaś od H.R. Gigera. W zeszłym roku artysta skończył 55 lat, nadal mieszka w Zurichu i nadal nie zmienia swych upodobań estetycznych. Przynajmniej ludzie z branży rozrywkowej wiedzą, pod jaki numer telefonować, jeśli trzeba wyciągnąć z rękawa rysunek jakiejś maszkary. CYBERDREAMS generalnie staje się firmą grupującą wokół siebie talenty działające na co dzień poza domeną gier komputerowych. Oprócz Gary'ego Gygaxa, Harlana Ellisona i Gigera trzeba też wymienić Wesa Cravena (reżysera filmowego „Koszmaru z ulicy Wiązów") i Syda Meada (uczestniczył przy produkcji „Łowcy androidów" i „Tronu"), którzy pracują obecnie nad kolejnymi projektami. Znaczną część pracy nad DARKSEED 2 wykonywała specjalnie wynajęta kanadyjska firma. To ona zajęła się profesjonalną obróbką materiału video. Opracowywana przez nich muzyka została zoptymalizowana z myślą o Sound Blasterze AWE32. Do ponad 20 motywów muzycznych (m.in. świetne kawałki jazzowe) oraz efektów echa i innych dźwięków wspomagających halucynacyjny klimat gry nie można wysuwać zarzutów.

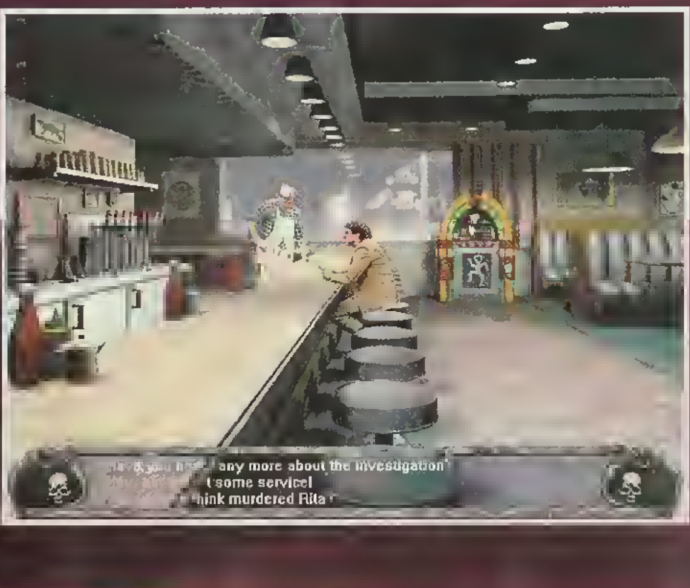
Dużo tych wszystkich nazw i nazwisk, ale w rezultacie okazuje się, że ich zgrupowanie w obozie CYBERDREAMS przyniosło wymierne korzyści. Co innego nazwisko gwiazdy wśród listy aktorów gry, a co innego wśród grupy pomysłodawców. CYBERDREAMS dokonała udanego comebacku i wydaje się, że dalej powinna pójść w dobrym kierunku, publikując tytuły co najmniej tej rangi co DARKSEED 2. Pełne rozwiązanie tej znakomitej przygodówki przedstawimy za miesiąc.

Micz

Panie! Panie! Piękne te gry robią



Mistrz Giger znów w schizolskiej formie

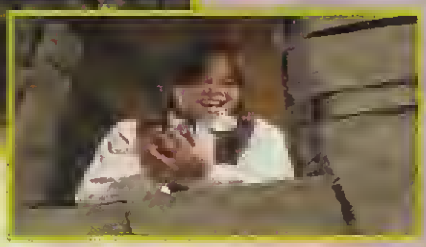


Cyberdreams'95

PC [illegible] CD
48[illegible] 3 ■ [illegible] MB RAM ■ [illegible]0 MB HDD
SVGA ■ [illegible] 16 ■ SB AWE ■ [illegible]US ■ [illegible]MIDI
Ma[illegible]

Za: [illegible]ca gra[illegible] [illegible]erown[illegible] [illegible]oda w p[illegible] [illegible] świata.
Przec[illegible]czywisty[illegible] [illegible]al m[illegible] [illegible]chnie 3D-Studio, [illegible] fabuły.

Wracając nieprzyjemnym korytarzem zbieraj strzały, dobrze mieć ich około trzydziestki. Napój drużynę, napełnij bukłak i zejściem naprzeciwko fontanny udaj się poziom niżej.



KANAŁY

Mimo że brniesz po pas w wodzie, możesz używać broni miotanej i następnie ją wyławiać. Oczyść teren z jaszczurów, lecząc co jakiś czas rany w fontannie. Masz odnaleźć dwa zatopione cylindry, zagubione w części systemu odwadniającego. Pierwszy spoczywa na W, drugi bardziej na S. Musisz dokładnie przeszukiwać myszką ekrany. Cylindry wytaszcz na najniższy poziom Ruin i tam w komnacie SE umieść je w odpowiednich miejscach na ścianie. Uruchomienie systemu spowoduje wysuszenie Kanałów.

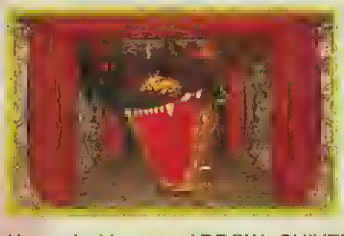
W południowej części Kanałów pełza ośmiornica. Walcząc celuj mieczem w kolejne macki, potem wal strzałami i ogniem. Zdobędziesz artefakt MARBLE STATUE. Zbieraj zielone grzybki, potem przydadzą się do leczenia spowodowanych jadem zatruć.

W części centralnej odszukaj iluzoryczną ścianę i przedostań się do wyodrębnionego obszaru Ruin Stonekeep. Położywszy na postumencie statuetkę, otworzysz przejście do nie zdobytego przez śmiałków królestwa Sharga.

KOPALNIE SHARGA

Są tu dwa poziomy. Mimo, że wytrzeszczysz oczy na widok gniazd fruwających mrówek, nie baw się w entomologa. Wijące się grzybki rozwalaj z daleka. Szybko znajdziesz SHARGA CROSSBOW i BOLT QUIVER. ARROW QUIVER zdobędziesz po wygraniu potyczki z dwoma Sharga.

Na W można zdobyć sporo elementów rynsztunku oraz SKULL KEY. Uwolnij z klatki krasnoluda Karazaka. Zejście na poziom 2 położone jest w części N. Żeby schowały się wystające z ziemi dźiryty, trzeba strzelić z kuszy w dźwignię. Dalej uzbierasz sporo żywności. W części SW poziomu 1 znajduje się dźwignia uruchamiająca przejście niżej. Wyposażysz się tam w pergaminy z runami oraz RUNE SCEPTER,



Z prawdziwą przyjemnością po niemal miesiącu grania mogę wreszcie przedstawić kompletne rozwiązanie STONEKEEP. Jest to jedna z najlepszych i zarazem najtrudniejsza od czasu PAGAN gra role-playing. Jej ukończenie zajmuje prawie 100 godzin ciągłej gry, podczas której trzeba spenetrować 21 labiryntów i komnatę, w której trzeba rozwiązać finałową zagadkę. Historia zaczyna się w chwili, gdy młodemu rycerzowi o imieniu Drake objawia się bogini Thera. Wyjawia mu ona sposób na przywrócenie potęgi miasta Stonekeep – odnalezienie dziesięciu magicznych kul. Drake zstępuje pod ziemię...

RUINY STONEKEEP

Teren ten obejmuje łącznie trzy poziomy. Na ten, od którego rozpoczyna się cała wyprawa, można wchodzić różnymi schodami. Od razu znajdziesz SIMPLE DAGGER oraz BREASTPLATE. Dźwignia otworzy drzwi na dół.

Z napotykanymi w korytarzach owadami walcz siekąc sztyletem i krocząc do tyłu. Na północy znajduje się alkowa, w której przebywa samotny Sharga. Po zabiciu go weź ze stołu dziennik. Zdobędziesz też dostęp do mapy (klawisz TAB). Pod cytrą 3 kryje się dział z symbolami poznanych runów, które można przenosić na różdżkę. Różdżkę niedługo już znajdziesz. Zaopatrz się w zabrany zabitemu SHARGA SWORD.

Penetrując zaułki znajdziesz BAG TO HOLD THROWING STONES. Można do niego zbierać walające się w wielu miejscach kamienie, które przydają się do uśmiercania przeciwników. W beczkach i przy leżących na ziemi ciałach zabitych, znajdował będziesz SMELLY ROOTS – pożywny pokarm leczący rany. W jednym z korytarzy zastaniesz dwójkę groźnych Sharga. Posiekawszy ich, podnieś BRASS KEY. Ów klucz pozwala otworzyć drzwi prowadzące na najniższy poziom Ruin.

Schodami w części SE zajrzyj na górę. Znajduje się tam fontanna regenerująca siły. Z kolei schody w części NE zaprowadzą cię do komnaty, w której znajdziesz BRONZE KEY. Tam gdzie zabiłeś samotnego Sharga znajdują się drzwi, pozwalające przedostać się do centralnej części labiryntu. Znajdziesz tam LIGHT GREEN POTION oraz OIL FILLED CONTAINER, ponadto STANDARD HAMMER oraz QUARTER STAFF. Kompletuj strzały (ARROWS), a że nie posiadasz jeszcze łuku, możesz nimi rzucać.

Cel znajduje się blisko, jest nim komnata w centrum, z dwoma walecznymi Sharga. Przy trupie jednego z nich znajdziesz ARFI'S ORB. To pierwsza z mistycznych kul. Położona na ziemi, kreśli w powietrzu układ sąsiednich korytarzy z zaznaczeniem iluzorycznych ścian i tajnych przejść. Walcząc z kolejną dwójką strażników Sharga, po dokładnych oględzinach zwłok odkryjesz STEEL KEY. W kufrze spoczywa SMALL SHIELD MADE OF METAL.

Zielone, pełzające plamy atakuj strzałami. Znajdziesz GREEN GEM, nieco lepszy od strzał. Pojawiającemu się złośliwemu gnomowi Wahooka możesz dać kryształ bądź złotą monetę. Generalnie jednak wszelakie znajdowane klejnoty i monety nie mają znaczenia.

Dziurę w posadzce pokonasz wpadając w nią i wychodząc z komnaty poprzez wciśnięcie przycisku. Trzej Sharga strzegą IRON KEY. Kawałek wcześniej odkryjesz iluzoryczną ścianę. W komnacie z workami zdobędziesz IVORY KEY. Otworzysz nim drzwi do celi, gdzie więziony jest krasnolud. Przyłączy on się do ciebie – jego topór stanie się bardzo przydatny. Sam przerzuć się teraz na znaleziony tu DWARF SWORD, dodatkowo weź AXE FOR THROWING. To najlepsza w grze broń rzucana. Ciskaj nią w przeciwnika i szybko podnoś.

Dopiero mając u boku krasnoluda zajrzyj do wijących się węży. Najpierw przypiecz je ogniem z tlaszek z olejem, dwa największe musisz poszatkować w bezpośredniej walce. W pobliżu znajdziesz m.in. WINESKIN – bukłak mogący pomieścić pięć porcji zaczerpniętego z fontanny eliksiru. Wpadnie ci też w ręce KEYRING, na który warto nakładać wszystkie klucze. W rogu NE zaglądając do kufra możesz wzbogacić się o dwie flaszki HELATH POTION. W NW odkryjesz przycisk, uruchomi on przejście do kufra ze smakołykami.

Musisz przebrnąć kręty korytarz, będą cię kłuć wylatujące ze ścian strzały. Na końcu znajdziesz RUNE WAND, a w szafkach pierwsze pergaminy z runicznymi sylabami. A zatem kilka słów o czarowaniu. Różdżkę trzeba trzymać w prawej dłoni. Każda różdżka posiada wyrażoną w punktach wydajność, która wraz z użyciem maleje. Można ją regenerować na zielonych Kręgach Mana. Z dziennika przenosi się na różdżkę runy, sylaba to oddzielne zaklęcie. Jedynym wyjątkiem są sylaby z rodziny Meta. Służą one wzmacnianiu potencjału lub obszaru oddziaływania zaklęć. Po prostu nakłada się je na zaznaczone wcześniej runy. Wszystkie sylaby znajduje się na rozrzuconych pergaminach. Trzeba, klikając na wizerunku Drake'a, zapoznać się z jego treścią. Sylaba automatycznie wędruje wówczas do dziennika.

STONEKEEP

pozwalający nanosić nań trzy różne sylaby.

Najważniejszy pokój leży w południowej części. Nie próbuj budzić drzemiącego tam dwugłowego zwierza. Dobierz się do ukrytego za beczkami kufra. Jego zawartość to THROGGISH KEY oraz AOUILA'S ORB. To drugi opiewany legendą artefakt! Owa kula przywraca drużynie pełną sprawność, po pewnym czasie jej moc odradza się. Klucz zaś odblokuje dalszą drogę w części W niższego poziomu.

ŚWIĄTYNIA THROGGI

Na długowłosym szkielecie poćwicz mieczem i pięściami, a zdobędziesz BROADSWORD oraz HELM FROM THE FAR EAST. W beczce znajdziesz MAGIC ARMOR RING, ten jak i inne pierścienie możesz zakładać na palce członków drużyny.

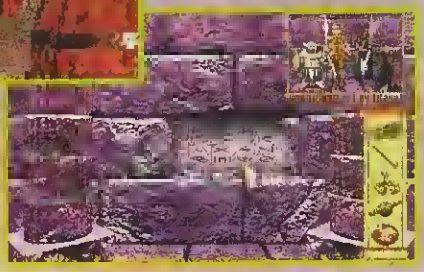
Musisz wybierając właściwą drogę przebyć przez obszar, gdzie ze ścian wystrzeliwane są strzały. Każdy mylny krok kończy się poważnymi obrażeniami. Staniesz naprzeciw grupy Wojowników Ciemności. Strzelaj zza drzwi z kuszy. Wewnątrz komnaty znajdziesz SHIELD MADE OF WORKED ARMOR oraz THROG SWORD. Na NW możesz uzupełnić energię różdżki w Kręgu Mana. Zejście do Świątyni znajduje się na W.

W NW jest kompleks więzienny. Pchnij dźwignię, a oswobodzisz Dombura. Jest on silny, ale niezgrabny. Z kolei w części NE czeka cię pojedynek z czarnoksiężnikiem Gorda Karnem. To silny gość, uderzaj z najbliższej odległości strzałami i módl się, by nie zdążył przypiec cię ogniem. Pozostanie po nim THROG PENDANT oraz THROG RUNE CASTER. Jest tu też scroll z nowymi runami. Dalsze odnajdziesz w części SE schowane w kufrze. Jeśli chcesz powalczyć, w części SE spadnij poziom niżej i tam po walce z trzema ośmiornicami zdobędziesz scroll z runem Float.

Przygotuj drużynę na bardzo ciężki bój. W części N stacjonuje oddział Wojowników Ciemności. Wystrzel w nich cały zapas strzał, wykorzystując, że maszerują oni ściśle określonymi ścieżkami. Dotrzesz do posągu. Spośród czterech dzierżonych przez niego broni możesz zabrać tylko jedną. Przede wszystkim wyjmij czerwone oko – to AZRAEL'S ORB, zwiększa szybkość reakcji Drake'a. Po zabraniu go zagradzające drogę ostre dziryty na SW ustąpią.

TERENY PASTEWNE

Składające się z dwóch labiryntów Tereny Pastewne to więzienie smoka Vermatrixa. W kufrze na S znajdziesz arcyważny run Translocate. W części S umieszczono Krąg Mana. W SE są zalakowane zielonym runem drzwi – można je przebyć z pomocą piór. Po walce z czarownikami wzbogacisz się o run Scare (płoszy słabszych przeciwników), THROGGISH KEY oraz HALF OF VERY STURDY KEY. Ta ostatnia rzecz stanowi fragment klucza od kajdanów Vermatrixa. Przeszukując trupy, można znaleźć BREASTPLATE oraz PLATE LEGGINGS.



Zejście na poziom drugi znajduje się w części NW. Prawie całą przestrzeń wypełnia cielsko smoka. W kufrze znajdziesz drugą połówkę klucza oraz run Armor. Wracaj na wyższy poziom. W rejonie SW puknij w przycisk, by nie zostać pokłutym przez wyplute z otworów strzałki. Za kolejnymi zalakowanymi ochronnym runem drzwiami leży przejście do Fortecy Krasnoludów.

FORTECA KRASNOLUDÓW

Schowaj stal i nie strasz przyjaźnie nastawionych krasnali. Drużyna chwilowo uszczupli się o Karazaka. Z beczek możesz wybrać trochę smakołyków. Na miejscu znajduje się źródełko, w części SE odkryjesz SPIKE MADE OF IRON. Na NE otwórz sarkofag i zajmij się wypełzłą z niego osobliwością. Owa mumia dysponuje RING OF FIRE RESISTANCE oraz scrollem z zaklęciem z rodziny Meta. Karazaka spotkasz w części S Fortecy. Zaś w części W rozmowa z krasnoludem zaowocuje wpuszczeniem cię do zbrojowni.

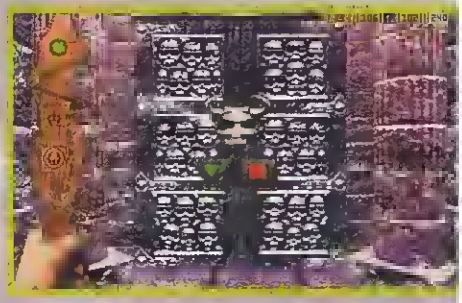
W położonej na NW kuźni porozmawiaj ze strażnikiem. Da ci CHISEL z prośbą o przyniesienie krzemienia. Udaj się więc do labiryntu, w którym więziony jest Vermatrix. Znajdziesz tam kawał kryształu – dziobnij go dłutem, a odrąbiesz FLINT OF UNUSUAL COLOR. Zanieś zdobycz, poczekaj aż kowal wróci i wtedy podaj mu połówki klucza od smoczych kajdanów. Po chwili otrzymasz zreperowany klucz. W części N Fortecy zajrzyj jeszcze za iluzoryczną scenę, by zaopatrzyć się w kilka scrollów z runami Meta. Jeśli dyskretnie ominiesz straże, zdobędziesz pergamin z runem umożliwiającym teleportację. Najpierw użyj znalezionej sylaby Translocate, potem zaś drugiej, a będziesz mógł z dowolnego punktu przenosić się do narysowanego na ziemi kręgu.

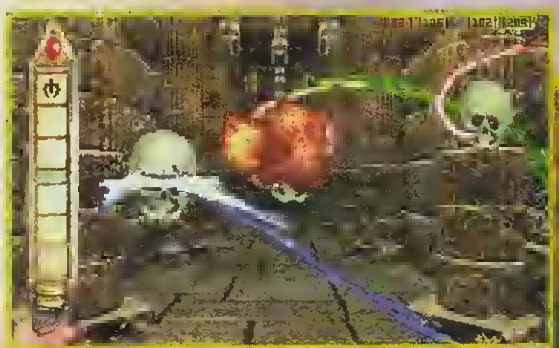
Pędź na Tereny Pastewne. Vermatrixowi trzeba rozpiąć kajdany w trzech różnych miejscach. Na końcu uwolnij łeb. Do przebadania masz teraz rozległy teren, który wcześniej wypełniał korpus smoka. Na S możesz wesprzeć drużynę Skudem. To młody Sharga – odszczepieniec. Z kolei w sektorze W są drzwi na poziom 1, odosobniony rejon, gdzie w kufrze znajdziesz masę runów. Niezbędny będzie run Shrink, a także ofensywny run wiatru. Rozejrzyj się za kwiatkami PRIMROSE. Zmierzaj do okolicy, gdzie fruwają fioletowe chmurki. W miejscu ich znikania musisz położyć kwiatek – tym sposobem otworzy się tajny portal.

KRÓLESTWO WRÓŻEK

Odwiedzasz to dominium tylko po to, żeby dostać się na audiencję do królowej oraz zdobyć kolejną kulę. Królestwo Wróżek zamieszkują niegroźne skrzaty. Każdy z nich prosi cię o przyniesienie jakiegoś przedmiotu. Mieszka tu też Sparkle, chcący przyłączyć się do drużyny.

Spełniaj życzenia – sporo się trzeba nabiegać, ale wreszcie dostaniesz m.in. GOLD KEY i SILVER KEY. Udaj się z nimi do części W, do bram dworu Królowej Iaenni. Przy wystających z ziemi dzirytach znajdują się zamki. Dalej trzeba dookoła filaru ułożyć PRIMROSE, potem dwukrotnie go obejść, wówczas





przezroczyste bariery znikną i staniesz przed obliczem Iaenni. Porozmawiaj z nią czterokrotnie, za ostatnim razem dostaniesz MAGICAL PENDANT. Załóż go na szyję.

Przebywającej na N wróżce Sweetie trzeba dać dwa DAISY CHAIN. Są to dość dobrze ukryte wianki. Jeden spoczywa w pobliżu dworu Królowej, drugi też jest w pobliżu. Sweetie odwdzięczy się dając CLEVER LEAVES. Dzięki nim możesz udać się do części S, dopiero mając koniczynę zobaczysz grasujące tam Trolle. Wgnieć je w ziemię, zwłaszcza ich przywódcę. Ów ma przy sobie YOTH-SOGGOTH ORB. Można jej używać do odnawiania mocy różdżek. Zabierz leżącą na ziemi ELF STAFF i opuść owo przemiłe królestwo.

LODOWE JASKINIE

Drzwi do Lodowych Jaskiń są na S. Do Sharga strzelaj z łuku lub kuszy. Zdobędziesz runy Spell of Icy Bolts oraz drugi, pozwalający ogrzewać marznących. W Lodowych Jaskiniach natrafisz na zamarzniętą postać. Rzuć w nią czymś wybuchającym albo użyj ogrzewającego zaklęcia. To łucznik do wynajęcia, Enigma. Tajemniczy wojownik, dysponujący własną bronią, z obliczem skrytym pod kapturem. Koniecznie dołącz go do drużyny.

Na E za ścianą, którą trzeba rozbić, można znaleźć wdzianko dla Skuda, CHAIN MAIL SKIRT oraz HAMMER MADE OF ICE i pergamin z runem pozwalającym tworzyć na ziemi pułapki. Niedaleko jest też coś do kompletu – CHAIN MAIL SHIRT. W krańcu NW odszukaj dającą się rozłupać ścianę, na końcu korytarza jest następna. Drużynie przyda się teraz odnowa biologiczna, gdyż kilka kroków dalej na drodze stoi Lodowa Królowa. Zanim zaczniesz podziwiać jej długie nogi, wypisz na różdżce zaklęcie Fireball dopalone sylabami Meta. Zobaczywszy Lodową Królową, zaatakuj jęzorem ognia. Ona dysponuje zamrażającym zaklęciem i jeśli uprzedzi drużynę, zostaniesz tu na zawsze. Można z nią też walczyć za pomocą MAGICAL FIRE, znalezionego w centrum Lodowych Jaskiń. Gdy Królowa spróbuje uciekać, leć za nią i dobij. Znajdziesz przy niej HELION'S ORB. Niedaleko jest przejście do piekielnego przedsionka.

STARDŻYTNA BRAMA

Obszar, który przyjdzie ci zwiedzić, składa się z dwóch połączonych ze sobą systemem drabin i zapadni poziomów. Na szczęście nie napotkasz tam fizycznego oporu. Żeby się nie zgubić, przed wpadnięciem w jakąkolwiek zapadnię naszkicuj sobie runem Translocate krąg. W razie potrzeby będziesz mógł zawsze doń wrócić.

Pierwszą jamę, którą schodzi się na dół, znajdziesz za iluzoryczną ścianą. Obok znajduje się Krąg Mana. W centralnej części dolnego poziomu w ścianach umieszczone są przyciski. Wciśnięcie jednego z nich zregeneruje drużynę. Odblokujesz też przejście na N, tam w komnacie jest SAFRINNI'S ORB – szósta magiczna kula.

Pośrodku dolnego poziomu staniesz przy trojgu drzwi. Wybierz te naprzeciwko, bo inaczej miałbyś potem kłopoty z ich otworzeniem. Do inwentarza trafi klucz z podobizną wilka. Skorzystaj z niego w części E poziomu wyżej. Tam z kolei zdobędziesz klucz przypominający orła. On ci otworzy drogę na N. Masz teraz VERY STURDY

KEY, a także run pozwalający na zastopowanie przeciwnika. Do niedostępnego rejonu w centrum wyższej kondygnacji dostaniesz się przez dziurę w ziemi. Stań pod nią i skorzystaj z mocy kuli Safrinni, by wznieść się. Potem szybko się obróć i wyjdź przez iluzoryczną ścianę. Leży tu wspaniała złota zbroja. Solidny klucz sprawi, że drewniane drzwi zaskrzypią, odsłaniając obramowany czaszkami portal. Oto właśnie Starożytna Brama – wrota do krainy umarłych. Zanim przestąpisz próg wieczności, przejdź przez sąsiednią iluzoryczną ścianę, odnajdując SILVER RUNESTAFF, najmocniejszą różdżkę w całej grze. Niech drużyna się zregeneruje, sprawdzi czy posiada sześć kul, gdyż przez Bramę przechodzi się tylko w jedną stronę. Zza odsuwanych wrót sączy się fioletowe światło...

PAŁAC CIEMNOŚCI

Będący wytworzoną przez Króla Cienia iluzją Pałac składa się z dwóch symetrycznych części. Przez wiele drzwi i ścian da się przechodzić tylko w jedną stronę. Ściany z czarnymi znakami to teleporty. Królestwem władają szkielety tak silne, że niepodobna z nimi walczyć – szybko obok nich przebiegaj. Do lewitujących czaszek strzelaj z łuku, wspomoże cię Enigma. Niedaleko od wejścia znajdują się połówki (niebieska i czerwona) pieczęci Yin-Yang. Trzeba je połączyć, wówczas otworzy się przejście do centralnej części poziomu. Na zagradzającą przejście kulę należy rzucić zaklęcie Shrink, wówczas zmniejszy ona swe gabaryty. Weź ją – to MARIF'S ORB. W pobliżu oczekuje Farli, koniecznie go włącz do drużyny.

Przebijając się wschodnią częścią Pałacu, skręć w pewnej chwili do środka. Jest tam niemożliwa do przejścia bez MARIF'S ORB bariera. Wpadniesz na Wahookę – mag ów przyda się w drużynie. Nie walcz z krążącą gromadą czaszek Scourge. Tuż obok istnieje jedno jedyne miejsce, gdzie lustrzane odbicie obu części nie zostało zachowane. Rzuć w nie szybko czarem Fireball, co otworzy przejście. Dotrzesz do wrót prowadzących do korytarza o fioletowych ścianach. Rogata głowa zapyta, czy chcesz wchodzić. Odpowiedz zielonym przyciskiem.

WIEŻA CIEMNOŚCI

Ten architektoniczny cud składa się z czterech poziomów. Występują na nim dwa rodzaje monstrów: fruwające kolce i żywe ognie. Z tymi pierwszymi nie podejmuj walki, w drugie wal czarem lodowych strzał, wzmocnionym runami Meta. Każdy ogień trzeba stłumić co najmniej pięcioma trafieniami. Na pierwszym poziomie spotkasz Czarnego Krasnoluda, Enigma powali go jednym strzałem. Pozostawi on łom, który pozwoli Farliemu otworzyć właz do Legowiska Czarnych Krasnoludów. Obszar ten zdążył zaszczycić swą obecnością Król Cienia i przekabacił krasnoludów na swoją stronę. Przywitają cię stalą i ogniem, odpowiedz tym samym. Za iluzoryczną ścianą jest Krąg Mana. Co pewien czas wracaj tu doładowywać różdżki, bo zapotrzebowanie na czary będzie niemałe.

Są drzwi, którymi można wejść od razu na poziom 4, ale w Wieży i tak trzeba odnaleźć cztery magiczne symbole, otwierające przejścia w ścianach z ich świecącymi wizerunkami. SILVER ANKH jest na poziomie 1, w części N za iluzorycznymi ścianami. Żeby wejść na poziom 2, blisko drzwi zablokowanych zaklęciem otwórz ukryty za płytą ścienną panel (Wahooka wskaże ci to miejsce) i wstukaj odpowiednią kombinację runów.

Na poziomie 2 znajduje się kilka zakamuflowanych teleportów – po prostu wchodzisz do alkowy, odwracasz się i wychodzisz w innym miejscu. Na tym poziomie spoczywają: SILVER CRESCENT (na N) oraz SILVER CROSS, w pobliżu kompleksu z dużą ilością żywych ognii. W pobliżu na ścianie widnieje półksiężyc. Posiadając CRESCENT przejdziesz dalej.

Na przedostatnim poziomie nie wdawaj się w potyczki, po prostu zwędź SILVER CIRCLE i odszukaj schody do położonej na szczycie Wieży samotni. Możesz schować już broń, bo kogoś, kogo za moment spotkasz, żelazem nie zranisz. W samym centrum znajduje się magiczny krąg. Nie stawaj na nim, ale podchodząc z trzech stron połóż na szarych płytach trzy srebrne symbole. Podejście z różnych stron umożliwiają iluzoryczne ściany. Wreszcie stań od czwartej strony i wykonaj krok naprzód. Król Cienia zmaterializuje się i rozkaże byś oddał mu wszystkie artefakty. Cofnij się i złóż ostatni srebrny symbol na płycie. Wyemitowana energia pochłonie demona. Zabierz trzy ostatnie kule i wbiegnij do błyszczącego na końcu korytarza portalu z wygrawerowanymi srebrnymi symbolami.

W Świątyni Thery znajduje się dziewięć postumentów na kule. Układaj je w następującej kolejności: HELION, AQUILA, THERA, AZRAEL, MARIF, AFRI, SAFRINNI, YOTH-SOGGOTH, KOR-SOGGOTH. Po doznaniu wizji obudzisz się leżąc na świeżym powietrzu. Stonekeep ponownie ożył.

Micz

Interplay'95

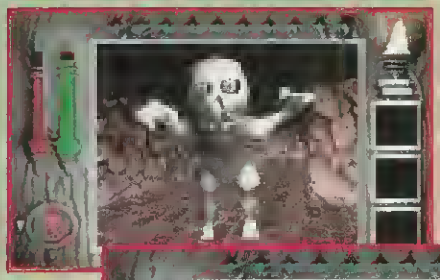
PC BOS 1 CD
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 32 MB HDD
VGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI
Autoryzowany dystrybutor
CD Projekt (PC CD) 169 zł
Za: łatwy w obsłudze i wciągający, dużo grania
Przeciw: brak możliwości handlowania i prowadzenia dialogów

BLOODWINGS

„Zemsta Dyniogłowego" ma wszelkie cechy typowej produkcji niskobudżetowej, nie ma tu żadnych fajerwerków czy szokujących efektów specjalnych. Wydała ją mało znana firma o przydługiej nazwie MOTION PICTURE CORPORATION OF AMERICA INTERACTIVE. Pewnie już na początku zakładano, że produkt ma być tylko w miarę dobry, gdyż gołym okiem widać, że autorzy nie starali się specjalnie zrobić z niego prawdziwego hitu. Gra została oparta na horrorze o tym samym tytule, zapewne by skorzystać z efektów jego akcji promocyjnej. O filmowym pierwowzorze nie było wszak zbyt głośno na świecie, a prawdę mówiąc wcale. Jest to więc jeden z tych tytułów, skazanych na leniwy obieg w wypożyczalniach wideo. A jak wygląda jego komputerowy odpowiednik? Nie można go zignorować z jednej prostej przyczyny – jest dystrybuowany przez ELECTRONIC ARTS. A to świadczy o tym, że jakiś koleś z działu Product Evaluation coś w niej jednak dostrzegł.

Nie była to z pewnością grafika. Przypomina ona świętej pamięci WOLFENSTEIN 3D, co na dzisiejsze standardy jest wprost żenujące. BLOODWINGS jest w zasadzie grą zręcznościową. Piszę – w zasadzie, bo integralną jej częścią są obszerne wstawki video z filmu. Zadaniem gracza jest spenetrować mroczne korytarze trzech części nibyświata: Peryferia, Czyśćca i Leża Dyniogłowego. Każdą z nich zamieszkują inne potwory, które postawiły sobie za cel definitywne skrócenie naszych męczarni na tym padole. Można do nich strzelać, strzelać albo strzelać. Nie ma tu jednak znanej z DOOM atmosfery zaszczucia, niektóre potwory są anemiczne i wyglądają mało groźnie. Dla urozmaicenia wprowadzono konieczność zbierania kryształów Tantaniku, które uzupełniają nadwątlone zasoby mocy. Są też pewne zalążki zadań, polegające na zbieraniu przedmiotów i używaniu ich w określonych miejscach. Podczas wędrówki gracz może potknąć się o dwie ciekawe rzeczy. Pierwsza to wiry, które teleportują do efektownych renderowanych scenek szalonej jazdy przez tunel. Druga to panele filmowe, dzięki którym oglądać możemy wydarzenia w prawdziwym świecie i krok po kroku dowiadywać się, o co właściwie chodzi. A chodzi o to, że mizerna część zręcznościowa jest tylko pretekstem do pokazywania wstawek filmu. A ten jest, o dziwo, całkiem ciekawy i wciągający.

Historia rozgrywa się na sielskiej amerykańskiej prowincji. Do małego miasteczka Ferren Woods przyjeżdża nowy szeryf. Początkowo akcja koncentruje się na jego córce. Młoda i atrakcyjna blondynka szybko dołącza do miejscowej paczki i równie szybko pakuje się w kłopoty. Grupa młodych ludzi wracając zygzakiem po imprezie potrąca samochodem starą wiedźmę. W jej domu przypadkowo znajdują tajemniczy manuskrypt, który prowadzi ich na zapomniany cmentarz. Niefrasobliwi nastolatkowie rozkopują grób, w którym rzekomo miał się znajdować skarb. Zamiast niego znajdują szczątki ohydnie zdeformowanego człowieka. Nie podejrzewają nawet jakie zło właśnie uwolnili, my wiemy, że tytułowego bohatera.



Drugim wątkiem jest retrospektywne spojrzenie na narodziny samego Dyniogłowego. Okazuje się, że nie jest on typowym krwiożerczym potworem. Zabija z zemsty, ponieważ doznał wielkiej krzywdy za swego ludzkiego życia. Mimo wszystkich okropieństw jakich się dopuścił pozostała w nim krztyna człowieczeństwa. Tymczasem szeryf z determinacją szuka sprawcy serii brutalnych morderstw. Nie powiem oczywiście jak to wszystko się kończy, żeby nie psuć zabawy wytwałym. Zapewniam jednak, że rzecz jest sprawnie skonstruowana i warta obejrzenia.

Od strony technicznej gra wygląda nie najgorzej. BLOODWINGS wytamał się z trzykompaktowego kanonu gier FMV (Full Motion Video). Na jedyny krążek wciśnięto około godziny filmu, a więc ponad połowę wersji przeznaczonej na wielki ekran. Osiągnięto to dzięki gęstemu upakowaniu materiału video kosztem jakości obrazu. Tracą na tym szczególnie sekwencje kręcone w nocy, które algorytmy kompresji niemiłosiemie rozmydlają. Mimo tego efekt jest zadowalający. Wrażenia poprawia granie w nocy na przyciemnionym monitorze. Większą rolę odgrywa wtedy dźwięk, który zrealizowano lepiej. Chodzi o digitalizację ścieżki dźwiękowej do filmu, bo oprawa dźwiękowa samej gry jest denerwujaco monotonna.

Na koniec frapujące mnie spostrzeżenie. Okazuje się, że można z powodzeniem wykorzystać w grze komputerowej film, który przeszedł właściwie bez echa. Coś, na co nie poszlibyśmy do kina, co ma wątpliwe szanse na kasetach video, może zaskakująco dobrze prezentować się na monitorze. Czyżby cięcia materiału spowodowane ograniczonym miejscem na kompakcie koniec końców korzystnie wpływały na oglądalność? A może po prostu BLOODWINGS jest szczęśliwym wyjątkiem?

User Jama

PS. Słowa uznania dla tłumacza instrukcji. Nie wiem jak wyglądało to w oryginale, ale polska wersja jest zdecydowanie luźna i napisana z jajem. Tak trzymać!

Electronic Arts'95

PC DOS 1 CD

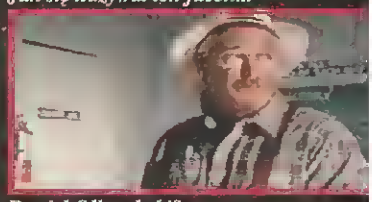
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 2 MB HDD

VGA ■ SB 16 ■ SB PRO ■ MIDI

Autoryzowany dystrybutor

IPS Computer Group (PC CD) 110 zł

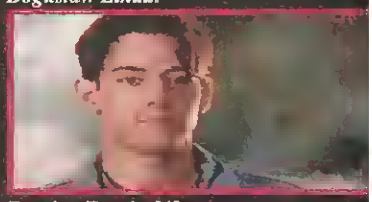
Jak się nazywał ten facet...?



Daniel Olbrychski?

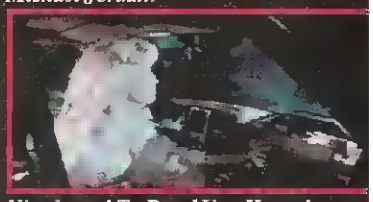
Kazimierz Nahorny?

Bogusław Linda?

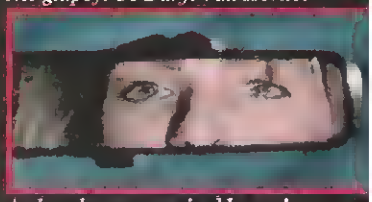


Damian Damięcki?

Michael Jordan?

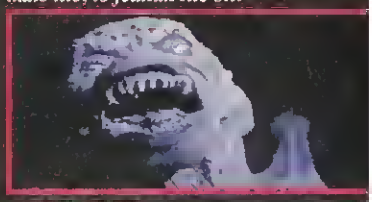


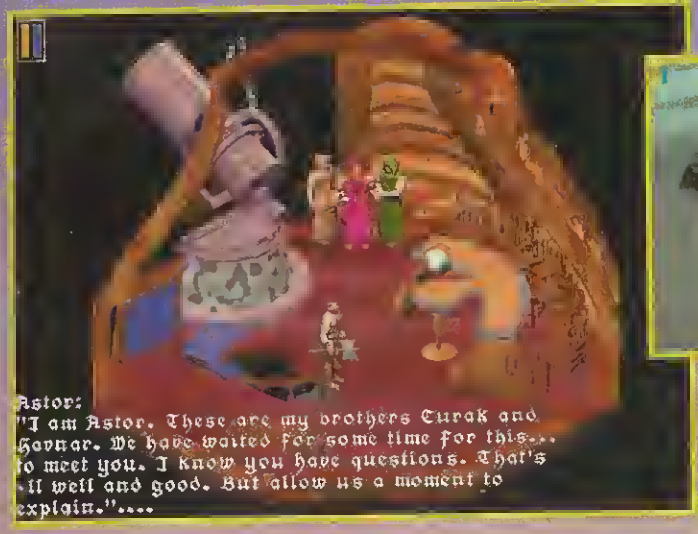
Nie głupcy! To Daryl Van Horne!



A choroba nazywa się skleroza!

...ale nie, to jednak nie on.





DRUID

W świecie Navan rządziła czwórka druidów. Bracia Astor, Curak, Havnar i Lawson. Jako najwyżsi kaplani sprawowali władzę na czterech odrębnych wyspach. Każdy z nich dzierżył władzę nad jednym z żywiołów ziemi. Pewnego dnia Lawson zniknął, a wraz z nim odeszła część mocy tworzącej ochronę dla Navanu. Pozostali bracia natychmiast zwołali naradę. Postanowili wybrać jednego z ludu, by to on wyruszył na poszukiwania Lawsona. Poddawszy go najpierw próbie charakteru, ściągnęli go następnie do swego obserwatorium. Druidzi posiadali dwie cechy, które stanowiły o ich mentalnej polędze. Zobaczywszy i zapamiętawszy obraz jakiegoś miejsca, mogli natychmiast przenosić się do niego. Także chcąc wykreować jakiś przedmiot, urządzali rodzaj seansu, poczas którego jednocząc swe myśli, powodowali, iż wizja przeislaczala się w materię. Mogli wyczarować wszystko. Dla młodego adepta sztuk magicznych i miecza były to na początku niedostępne arkana.

UCZTA DLA DCZU I DUSZY

DRUID byl w produkcji przez około rok. Firma SIR-TECH, twórca serii WIZARDRY i BLADE OF DESTINY, poszła w ślad za najnowszymi trendami i postanowila zrobić grę, która w założeniu przeznaczona bylaby dla szerokiej publiczności. Dzisiaj nawet sam D.W.Bradley, uznawany przez znaczną część fanów za lepszego od Richarda Gariotta autora RPG, mocno się skomercjalizowal i nie wypuszcza już ósmej części WIZARDRY, a bawi się w wydawanie zręcznościówki CYBERMAGE. Takie są prawa rynku i nie należy tutaj zbyl często oczekiwać cudownych objawień.

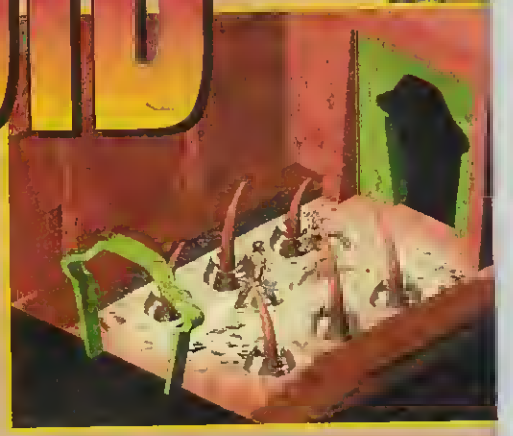
W jednym z wywiadów Brenda Garno, klóra jest m.in. autorką pojawiających się w grze tekstów powiedziala, że twórcom DRUID'a przede wszystkim zależało na nastroju i realizmie opartej na celtyckich wierzeniach opowieści. Widać to w warstwie wizualnej gry. Grafika SVGA, renderowane na 3D Studio przedstawione w izometrycznym rzucie lokacje prezentują się dostojnie. Wizerunki postaci stworzone zostały podobnym systemem co Rachel i Gideon z HELL. Wszystkie one rzucają cienie, bohater może poruszać się w ośmiu kierunkach. Cieszą takie małe szczególiki, jak na przykład to, że trupy potworów z biegiem czasu się rozkładają. Gdy wchodzi się po raz kolejny do danej lokacji, widać coraz to nowe stadia przemiany malerii. W końcu zostaje po nich tylko garstka prochu.

RPG CZY PRZYGODÓWKA?

Na rynku widzi się produkty typu DRAGON LORE, AL-QADIM, BLOODNET, ENTOMORPH, które w mniejszym lub większym stopniu stanowią mieszankę gry przygodowej i role-playing. Mówiąc inaczej, posiadają cechy przypisywane obu tym gatunkom. DRUID ulepiony został z lej samej gliny. Autorzy twierdzą, że starali się wziąć co najlepsze z obu gatunków.

Bohater posiada dwa standardowe wskaźniki – energię życiową oraz mana. W przypadku utraty części kloregoś z nich, regeneracja następuje samoczynnie. Dodatkowo występują statystyki Strenglh, Speed, Mind, Body, ale ich wpływ na rozgrywkę jest czysto iluzoryczny. Liczy się tylko siła posiadanego lopora, w miarę rozwoju akcji znajduje się coraz lepsze zabawki tego rodzaju. I tu dochodzimy do najsłabszej strony DRUID'a, czyli do sekwencji walki. Orężem można ciąć w bok, rąbać w czerep przeciwnika bądź blokować jego ciosy. Przeciwnik stoi nieruchomo w miejscu (umarlak?), czekając, aż się zbliżymy. Stojąc tuż przy nim, trzeba błyskawicznie naciskać przycisk myszki i poprzez ustawienie kursora względem atakowanego, wybierać rodzaj uderzenia. W DRUID'dzie praktycznie obowiązuje zasada: albo ty jego albo on ciebie, bez rozwiązań pośrednich. Przeciwnika powala się na murawę mniej więcej pięcioma sztychami, de facto błyskawicznymi kliknięciami myszy. Jeśli trafi się na delikwenta silniejszego od siebie, ów tak szybko uderza, że nie ma mowy o wykonaniu żadnego ruchu poza ucieczką. Praktycznie nie zdarzają się sytuacje równorzędnej, ciekawej walki. Już system z AL-QADIM jest lepszy, bo tam przynajmniej przeciwnicy się poruszają i slosują jakąś taktykę. W DRUID walczy się z kuklami. Z rzucaniem zakięć w zasadzie nie ma klopotów. Klikając prawym przyciskiem przechodzi się do menu, w którego można z pięciu sylab budować zaklęcia. Na znajdowanych pergaminach widnieją sekwencje potrzebne do wywolania odpowiedniej inkantacji.

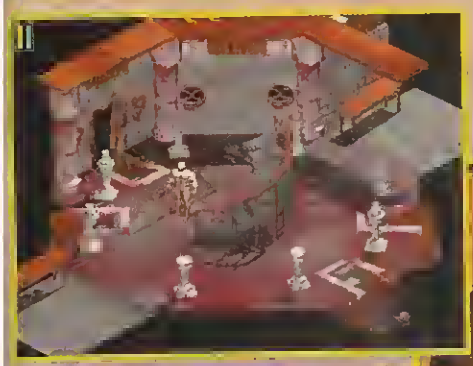
Każda z wysp podzielona jest na kilka obszarów. Są one wszyslkie zaznaczone na obszernej mapce. Kojarzy się to nieodparcie z SECRET OF MONKEY ISLAND, choć oczywiście nie tylko. Swoją drogą, można usnąć, gdy się czeka, aż bohater doczlapie do wskazanego obszaru. W większości RPG występuje środek transporlu zwany teleportacją, szkoda że tutaj go nie wdrożono, bo system z chodzeniem po mapie stał się już anachronizmem.



Występuje kilkadziesiąt postaci, z którymi można rozmawiać. W trakcie dialogu wybiera się podświetlone slowa kluczowe, pchające konwersację na nowe lory. Tekst jesl skondensowany, co zapobiega robieniu mętliku w głowie gracza. Poza tym dialogi pełnią rolę wyłącznie informacyjną, razem ze znajdowanymi księgami barwnie i w miarę wiernie opisują celtycki świat. Wreszcie – poziom trudności. Można powiedzieć, że średni. Nie przeszkadza to jednak w zwięzłym wypunktowaniu kluczowych czynności, pozwalających w szybkim tempie zbliżyć się do finału.

PROSTO DO CELU

1. Po tym, jak znajdziesz się w wąskiej komnacie, musisz ją po prostu dokladnie przeszukać, dołączając do inwentarza wszystkie księgi. Następnie trzeba je przeczytać (kliknięcie obiektem na głowie bohatera). Znalezioną półkulę włóż w środek posiadanego amuletu. Do-



piero wtedy można wyjść prawymi drzwiami.

2. Pierwszy niezbędny do teleportacji symbol zdobędziesz po wygraniu na arenie pięciu walk. Żeby tam w ogóle wejść, musisz wykazać się posiadaniem zabranych z ciała strażnika papierów. Drugi symbol dostaniesz od uwolnionego wieśniaka. Trzeci znajdziesz przy wejściu do więzienia. Kraty otworzysz znalezionym tuż przy nich łomem.

3. Żeby teleportować się na Reown, musisz udać się do druidzkiego kręgu i tam umieścić w brakujących miejscach cztery symbole. Kamienie ustaw w taki sposób, by znaki odwrócone były zgodnie z kierunkami świata.

4. W zamku Astora wskazówkę umieść w zegarze, łyżką wyciągnij ukryty pomiędzy kratami w podłodze czarny kamień. Również łyżką wyciągniesz z basenika symbol. Blisko tego miejsca jest przejście do jaskini, gdzie znajdziesz nóż i notkę, zanieś je do człowieka z Duir. W zamku na czerwonej plamie trzeba użyć butelek wina, wtedy zajrzysz do sarkofagów.

5. Butelka porzucona jest w piasku nadbrzeża, w jej wnętrzu spoczywa list. W lesie można zdobyć sok z drzewa – bardzo perfidnie ukryty. Do wejścia na arenę wykorzystaj uzyskany wcześniej certyfikat. Po trzykrotnym pokonaniu zielonego zombie dostaniesz drugi symbol. Ostatni uzyskasz od Astora, gdy będziesz próbował zalepić dziurę w łodzi w jaskini.

6. Znaki w kręgu ustaw według następującej kolejności od góry, zgodnie z ruchem wskazówek zegara: Spring, Summer, Autumn, Winter. Po powrocie do obserwatorium w jednej z komnat otworzysz kufer kluczem znalezionym w zamku Astora.

7. Na lodowej wyspie Aneli jedyną nieoczywistą czynnością jest zabranie z klifu sopla lodu i użycie go w pałacu na drzwiach w komnacie z gobelinem. Znaki w kręgu muszą być ustawione w kolejności od góry: Breath, Body, Flame, Blood.

8. W ognistym świecie Rumi hełm niezbędny do zejścia na powierzchnię wulkanu znajdziesz ukryty za dzbanem jedną komnatę wcześniej przed naukowcem (Sulphur caves). Mężczyźnie z plaży wręcz kawałek papieru. Otrzymany nóż zanieś do Curaka, kontener wręcz naukowcowi stojącemu przy jądrze wulkanu. Od tego momentu będziesz mógł swobodnie podróżować pomiędzy wszystkimi wyspami.

CO Z OCENĄ?

W skrócie wymienię wady gry. Jedną jest długi czas ładowania z kompaktu kolejnej lokacji, często wydłużający się nawet do niemal dziesięciu sekund. Kolejne to wspomniane sekwencje walki oraz statyczny, miejscami sterylny wygląd lokacji. Mogłoby tam być więcej ruchu, przydałoby się więcej ludzi, żeby na przykład jakieś wozy jeździły drogami. O zaletach już mówiłem, na szczęście przeważają one szalę na korzyść.

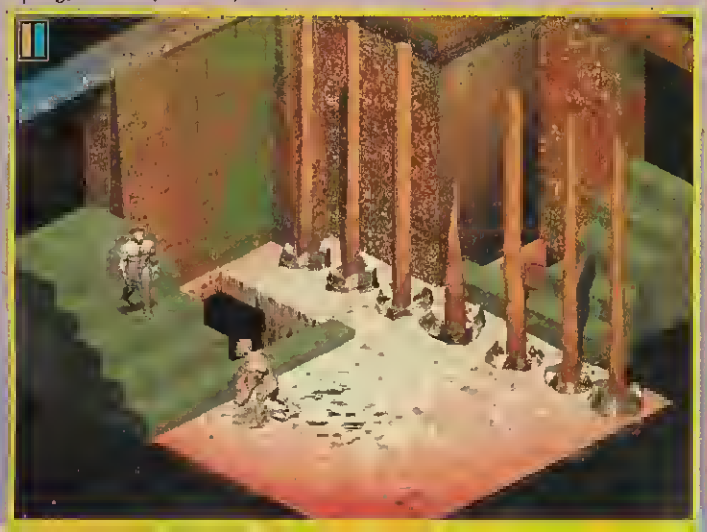
Wielu ludzi uważa DRUID'a za grę przeciętną. Wszyscy, którzy w nią dłużej pograli wiedzą jednak, że nie do końca jest to prawdą. DRUID skutecznie wciąga. Mimo że nie rewelacyjny, daje sporą dawkę zabawy i przez cały czas jest się piekielnie ciekawym zakończenia. Z tym produktem jest jak ze sportowcem, który wiecznie zajmuje „dobre szóste i siódme miejsca". Mało kto o nim usłyszy, ale to przecież uczciwy rzemieślnik.

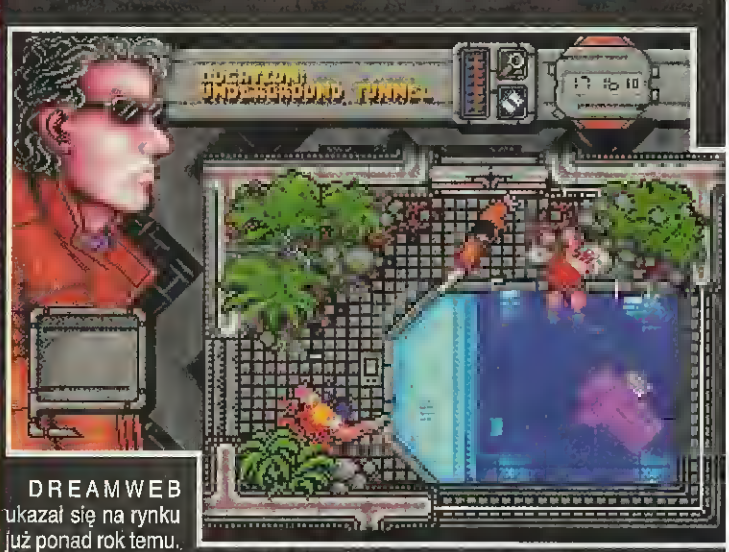
Micz

Sir-Tech'95

PC DOS/WINDOWS 1 CD
486DX/33 ■ 4 MB RAM ■ 1 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Za: wymuskana fabuła, grafika i dźwięk b.dobre
Przeciw: statyczne środowisko, słabe sekwencje walki



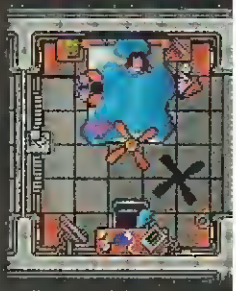


DREAMWEB ukazał się na rynku już ponad rok temu. Ówczesne czasy nie sprzyjały takim tytułom. Producenci i prasa zachłyśnięci byli technologią CD, jeden po drugim powstawały „interaktywne" i „multimedialne" tytuły, w których najważniejszą rolę odgrywały sekwencje video. Wsparte natarczywą kampanią reklamową przyciągały gros uwagi. W takiej właśnie atmosferze został wydany DREAMWEB – skromna przygodówka o ubogiej oprawie gra-

DREAMWEB

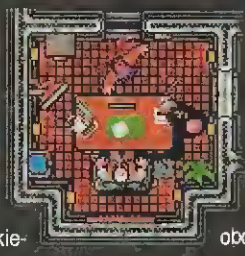
ficznej w tradycyjnym stylu, bez wstawek filmowych i renderowanego intro. Miała za to przejmujący chłodem, „dorosły" scenariusz, niesamowity klimat i nastrój godny filmu grozy. Najlepiej zilustruje to fakt, że główny bohater na końcu gry ginie...

Oczywiście nie stał się cud i DREAMWEB nie zawędrował na szczyty list przebojów, na których królowały wówczas WING COMMANDER 3 i FIFA SOCCER. DREAMWEB na zawsze zapisał się jednak w pamięci wielu graczy, którzy potrafili dostrzec tę grę jako dzieło. Dlatego niedawne wydanie kompaktowej wersji to wcale nie próba zdobycia graczy goniących za produktami „multimedialnymi", lecz hołd oddany nietuzinkowemu produktowi. Zmiany to oczywiście pełne udźwiękowienie – wszystkie postacie otrzymały kwestie mówione, które odpowiednio brzmią na tle doskonałej, choć znanej już z poprzedniej wersji muzyki. Pewne zastrzeżenia techniczne można mieć jedynie do głosu podkładanego „metalowcowi" z knajpy u Sparkie-

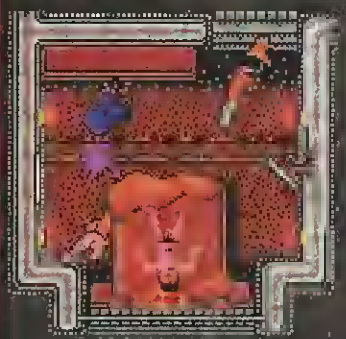


go – wypadł zbyt flegmatycznie. Za to tradycyjnie już, na ścieżkach audio kompaktu zapisano podkłady muzyczne z gry, dzięki czemu można się nią rozkoszować bez włączania komputera – odsłuchując w domowym zestawie hi-fi.

Wersja CD została ocenzurowana – w tradycyjnej wersji podczas pierwszego „wyroku" gry David i jego znajoma są kompletnie nadzy, natomiast w wersji CD ubrani są w bieliznę, co bardzo mnie zdziwiło. Za to scen mordowania cenzorzy nie tknęli – pozostało wszystko ze szczegółami. Tak czy inaczej, dla miłośników gatunku powinna to być pozycja obowiązkowa.

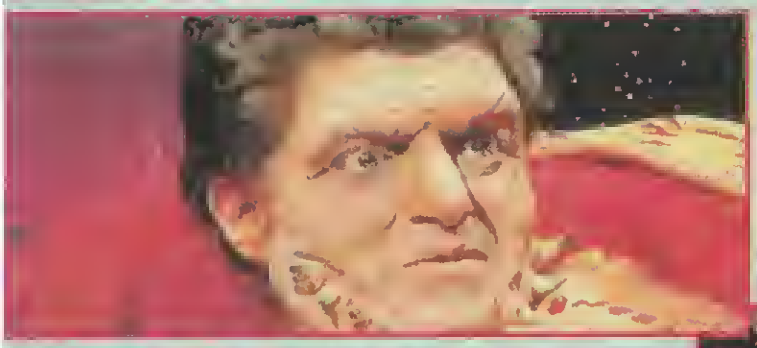


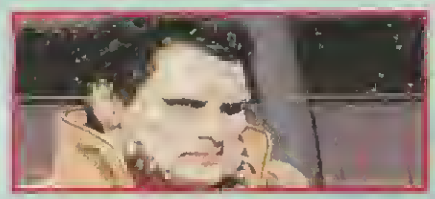
Manut



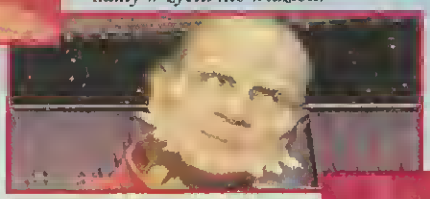
Empire'93

PC DOS 6 CD
38[illegible] RA[illegible] HDD
6 ■ S[illegible]
AMIGA 500/1200 [illegible]ek
Au[illegible]y dys
MarkSoft [illegible] zł
MarkSoft [illegible] zł
MarkSoft (Amiga 1200) 89 zł





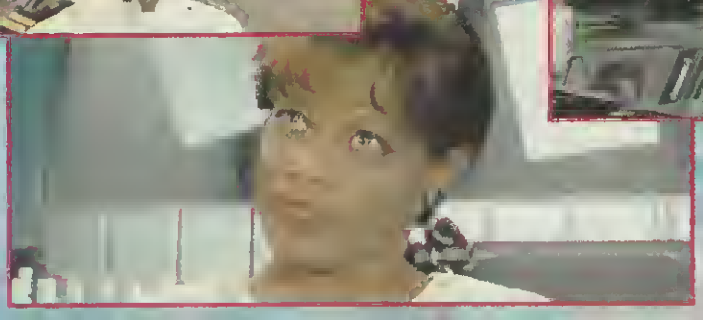
Panie! Tak gały wywalają jakby damy w życiu nie widzieli.



lazła się ogromna platforma stanowiąca arsenał broni, miejsce przeładunku oraz bazę dla szturmowców. Niezdobyta forteca. Raven. Dzieło genialnego uczonego Gordona Darka, czołowego eksperta zajmującego się problematyką oraz praktycznym wykorzystaniem broni kosmicznych.

Zartuk starannie przygotował inwazję. Najpierw w okolice Układu Słonecznego puścił gwiezdny zwiad, który niczym charty wytropił dla myśliwego, gdzie uderzać. Po dyskretnym zwerbowaniu wpływowych ziemskich naukowców i polityków gruni stał się żyzny i tylko czekał, aż zostanie rzucone pierwsze ziarno. Wreszcie Zartuk wydał rozkaz i gigantyczna armia Armidów ociężale ruszyła. Tysiące dysponujących tachionowym napędem myśliwców, roboty, transportowce przewożące gotowy do natychmiastowego rozlokowania i uaktywnienia sprzęt naziemny, przemierzyły dziesiątki parseków, ażeby zjawić się w pobliżu niewielkiej niebieskiej planety. Nigdy w tych stronach wszechświata nie widziano podobnie wielkich manewrów.

W pierwszej kolejności zajęta została sama Ziemia; padła niemal bez walki. Potem garnizon Armidów rozbił swe obozy na kolejnych planetach, tworząc zaplecze, pozwalające na sprawowanie rządów na Ziemi bez konieczności totalnej eksterminacji. W samym centrum tego systemu bezpieczeństwa zna-



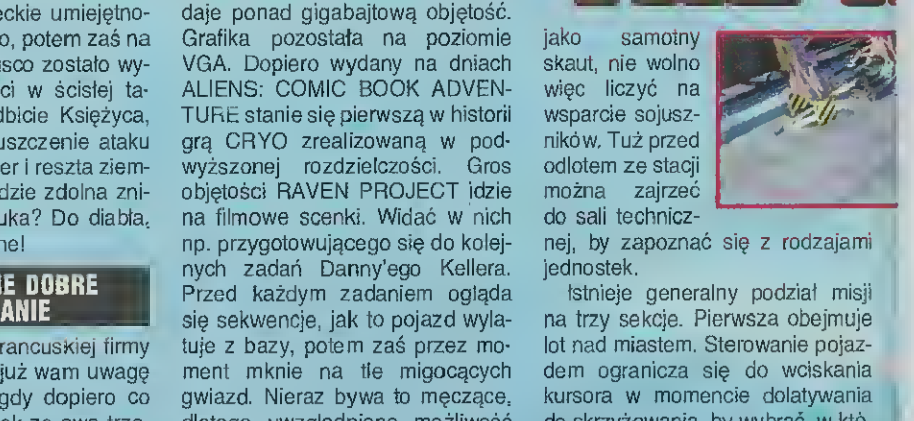
Cały dwór Zartuka przeniósł się do gościnnego Układu Słonecznego. Powabne kurtyzany bawiły swojego pana, podczas gdy dwójka wiernych sług, starych żołnierskich wilków, Bolgoz i Izhdur, jako namiestnicy Zartuka zajęli miejsce dawnego skorumpowanego rządu Ziemi. Niestety zrodził się podziemny ruch oporu. Z początku tłumiony, z biegiem czasu zaczął rozszerzać swe wpływy. Pilot Danny Keller, ten niesamowity szczeniak, ujawnił swe strzeleckie umiejętności w San Francisco, potem zaś na Marsie. San Fransisco zostało wyzwolone. Rebelianci w ścisłej tajemnicy planują odbicie Księżyca, a następnie przypuszczenie ataku na Raven. Czy Keller i reszta ziemskich szczurów będzie zdolna zniweczyć plany Zartuka? Do diabła, jest to całkiem realne!

TRADYCYJNE DOBRE WYKONANIE

Na działalność francuskiej firmy CRYO zwracałem już wam uwagę ponad rok temu, gdy dopiero co weszła ona na rynek ze swą trzecią grą, zręcznościówką w konwencji futurystycznych wyścigów samochodowych – MEGARACE. Obecnie firma, wydawszy sześć gier mocno stoi na nogach. Każdy jej nowy produkt jest wykonany popisowo pod względem graficznym i dźwiękowym. Każdy stara się, choćby fabularnie, być inny w stosunku do poprzedników. Zgodnie z takimi założeniami powstała gra RAVEN PROJECT. Wydanie owego tytułu otwiera w działalności CRYO całkowicie nową gałąź produkcyjną – kosmicznych strzelanin. Natomiast biorąc pod uwagę wszystko, co znajduje się obecnie na rynku, RAVEN

PROJECT żadnym novum nie jest. A dlaczego nie jest i dlaczego jednocześnie musi zostać przychylnie oceniony – właśnie o tym za chwilę.

Produkt wydany został na dwóch płytach kompaktowych, co daje ponad gigabajtową objętość. Grafika pozostała na poziomie VGA. Dopiero wydany na dniach ALIENS: COMIC BOOK ADVENTURE stanie się pierwszą w historii grą CRYO zrealizowaną w podwyższonej rozdzielczości. Gros objętości RAVEN PROJECT idzie na filmowe scenki. Widać w nich np. przygotowującego się do kolejnych zadań Danny'ego Kellera. Przed każdym zadaniem ogląda się sekwencje, jak to pojazd wylatuje z bazy, potem zaś przez moment mknie na tle migocących gwiazd. Nieraz bywa to męczące, dlatego uwzględniono możliwość szybkiego przewinięcia powtarzających się filmików. Nie powtarzające się sekwencje ukazują sytuację na dworze Armidów i w centrum rebelianckiej bazy: serie poważnych debat strategicznych, znudzonego Zartuka wysłuchującego swych dowódców. W tym ostatnim widać nawiązania do DUNE, który to tytuł nota bene CRYO wypuściło kilka lat temu, Zartuk bowiem piekielnie przypomina barona Harkonnena. To w sumie ciekawostki, bo cały sens gry oraz ewentualne powodzenie RAVEN PROJECT zależy od sensu i ilości zadań jakie ma do wykonania grający.



Panie! To jakiś pomór czy co? Ci też do baby ciągną jak muchy do lepu i że to obcy gatunek im nie przeszkadza!

MISJE I STEROWANIE

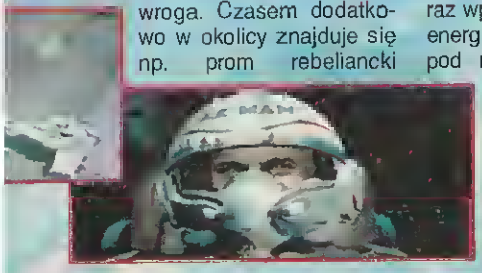
Tak więc trafiasz do bazy rebeliantów, czyli do przestronnego hangaru, albo jak w późniejszych etapach, do kilkusegmentowego wnętrza pojazdu kosmicznego. Przed wykonaniem każdego zadania bojowego powinno się udać do sali odpraw. Mały robot przedstawia tam cele nowej misji. Niemal wszystkie je wykonuje się jako samotny skaut, nie wolno więc liczyć na wsparcie sojuszników. Tuż przed odlotem ze stacji można zajrzeć do sali technicznej, by zapoznać się z rodzajami jednostek.

Istnieje generalny podział misji na trzy sekcje. Pierwsza obejmuje lot nad miastem. Sterowanie pojazdem ogranicza się do wciskania kursora w momencie dolatywania do skrzyżowania, by wybrać, w którą stronę skręcić. Pamiętacie sposób poruszania się i wykonywania czynności przez bohatera SPACE ACE i DRAGON'S LAIR? Tutaj zrobione to zostało identycznie. W RAVEN PROJECT leci się nad pięknie wyrenderowanym San Francisco, jego chińską dzielnicą czy murami więzienia Alcatraz (z którego skazańcy uciekają jedynie w hollywoodzkich filmach). Nie mogąc lecieć z pełną swobodą, można za to operować celownikiem. Poruszając nim po całym ekranie, trzeba w odpowiednim momencie pociągnąć za spust działek laserowych, po to żeby zniszczyć radar bądź poruszającą się jednostkę Armidów. Do wypełnienia misji należy zaliczyć co najmniej 50% celów i następnie udać się do punktu docelowego. Do

RAVEN PROJECT

dyspozycji jest wywoływana klawiszem M mapa miasta.

Drugi rodzaj misji stanowią zadania, które trzeba wykonać na powierzchni Marsa tudzież Księżyca. Do dyspozycji jest wtedy standardowy skafander terminatora, podobne do znanych z „Imperium kontratakuje" maszyny kroczące albo dryfujący tuż nad powierzchnią kosmolot. Za każdym razem sercem tego bojowego organizmu jest Danny Keller. Za pomocą czterech klawiszy ustawia się szybkość poruszania, potem do dyspozycji są klawisze kierunkowe oraz spacja jako strzał. Cel jest zazwyczaj banalny: zniszczyć wszystkie maszyny wroga. Czasem dodatkowo w okolicy znajduje się np. prom rebeliancki



i w związku z tym eksterminację należy przeprowadzić odpowiednio szybciej, zanim wróg zdąży dobrać się do sojuszników. Do dyspozycji ma się kilka rodzajów pocisków: od laserowych i protonowych działek aż po wyrzutnie samonaprowadzających się rakiet. Przeciwników widać na radarze, chwyta się dowolnego z nich w celownik i wówczas dodatkowo czerwony punkt wskazuje, w którą stronę wykonywać zwroty, by mieć delikwenta przed sobą. Podczas walk naziemnych ważna jest ilość paliwa. Gdy się wyczerpie, prowadzona maszyna natychmiast staje. Ta sekcja pod względem graficznym przywodzi na myśl CYBERRACE, tyle że wyróżnia się szybszą animacją, więcej jest też rodzajów uczestniczących w walce pojazdów.

Trzecim rodzajem walk są potyczki w przestrzeni kosmicznej. System regulowania prędkości oraz namierzania przeciwników pozostaje taki sam jak w poprzednim przypadku. Zmienia się tylko to, iż pod stopami nie ma się już twardej powierzchni. Sugestywnie zrobione zostało Słońce, którego promienie faktycznie oślepiają, jeśli leci się wprost w jego kierunku. Podczas tych misji bardzo, ale to bardzo denerwująca jest obecność własnych, statycznie wiszących w przestrzeni jednostek. Nie ma z tego żadnych wymiernych korzyści, a za to raz po raz wpada się na nie, tracąc sporo energii z tarcz ochronnych. Można pod rząd odnotować całą serię uderzeń w ten sam kadłub, w mig tracąc połowę potencjału ochronnego – to bardzo stresuje. A tak w ogóle nie ma żadnych trudności w ogarnięciu celu aktualnej misji, co odnosi się również do pozostałych sekcji.

ROZTERKI RECENZENTA

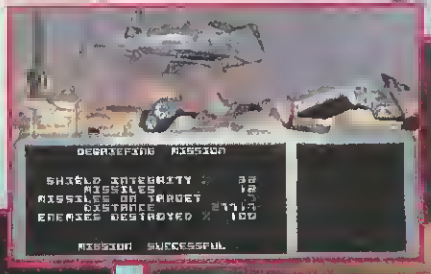
Recenzent jest po to, żeby opisać fakty i starać się w miarę rozsądnie powiedzieć lub chociażby zasugerować, czy warto jest zawracać sobie głowę daną grą, czy też lepiej podczas dokonywania w sklepie wyboru pominąć ją. W znakomitej większości wypadków nie da się jednoznacznie powiedzieć: idźcie i kupujcie, albo: trzymajcie się z daleka. Trzeba uwzględnić istnienie na rynku innych produktów podobnego typu i postawić tezę, jej dowód zostawiając czytelnikowi. Piszę to dlatego, gdyż właśnie z RAVEN PROJECT jest taki problem.

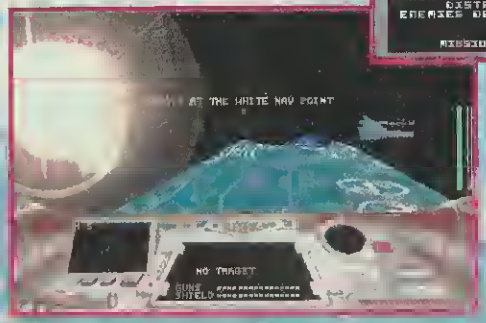
Jeśli dokonać zestawienia z jakimś innym tytułem, najbliższa grze CRYO jest INCA oraz LAST DYNASTY z SIERRY. RAVEN PROJECT nie posiada sekcji przygodowej, za to zawiera o wiele bardziej urozmaicone misje. Ktoś złośliwy mógłby go określić jako WING COMMANDER 3 w wersji mini. Pokutuje tu znów słabość twórców scenariusza, którzy wypełnili go sklejanymi ze sobą naprędce motywami z „Gwiezdnych Wojen" poprzez „Ucieczkę z Nowego Jorku", a skończywszy na „Diunie". Uwzględniono nawet zasady political corectness, gdyż wśród załogi rebeliantów jest ciemnoskóra pani oficer, pan Sandor Adamek czy azjatyckiego pochodzenia kapitan Murphy. Niemal każdy kontynent ma więc tu swego przedstawiciela, nawet feministki nie powinny mieć powodów do narzekań, bo męska część bohaterów to w połowie mordercy i prostacy. To oczywiście żart, ale uświadamiający między innymi, że scenariusz powstawał według sztampowego klucza. Twórcy obawiali się wprowadzania zaskakujących pomysłów.

Z drugiej strony, jak mawiają – sprawdzone znaczy dobre. Skoro gwiezdne sagi są niemal zawsze podobne do siebie niczym krople wody, a mimo to cieszą się popularnością, to znaczy, że lubimy oglądać kolejne odcinki tego samego serialu. Bardzo pozytywną cechą RAVEN PROJECT jest jego różnorodność oraz długi czas, w jaki da się pograć. I choć nie jest to zabawa dla miłośników symulatorów, jednocześnie mogę z pełną odpowiedzialnością powiedzieć, że jest to produkt lepszy od LAST DYNASTY i CYBERRACE. Nie starajcie się go jednak porównywać z gigantami miary WING COMMANDER 3.

Micz

Panie! Jak już nic na hormony nie pomaga to trzeba w kosmos lecieć i znaleźć sobie jakąś przystojną robociarę.





Mindscape'95

PC DOS 2 CD

4B6DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 1 MB HDD

VGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI

PlayStation, Saturn

Autoryzowany dystrybutor

Digital Multimedia Group (PC CD)

Za: solidne wykonanie, spore misji i strzelania

Przeciw: wszystko to już było w tysiącu i jednej grze

PSYCHO PINBALL

Trzy stoły i dwa warianty gry (normalny i multitable, gdzie często przechodzisz ze stołu na stół). Znakomicie, płynnie poruszająca się kulka i doskonały scrolling stołu świetnie współgrają z dźwiękami i digitalizowaną muzyką. Oprócz zwykłego odbijania kulki często na polu wyświetlacza pojawiają się elementy logiczno-zręcznościowe uatrakcyjniające i tak już miodną rozgrywkę. Super efekty, gadki i mocna jazda.

Duże możliwości konfiguracyjne rozgrywki (liczba kulek, kąt) jak i sprzętu (LoRes i HiRes) pozwalają dostosować PP do indywidualnych preferencji. PSYCHO PINBALL to znakomita zabawa dla wszystkich, zarówno starych wyjadaczy jak i nowicjuszy. Doskonały debiut CODEMASTERS na pinballowym poletku.

CODEMASTERS '95
PC CD / PC 5 dysków
OCENA: 85%

ULTRA PINBALL

Do drzwi branży polerowanych kulek puka potentat w dziedzinie przygodówek. SIERRA próbuje zaskoczyć nas odmianą 3D, pracującą pod Windows, zawierającą trzy rozbudowane stoły, widziane w całości. Zgodnie ze strategią firmy, ULTRA PINBALL jest bogaty, mocno reklamowany i niestety taki sobie. Kulka porusza się dosyć płynnie, zmniejsza się w miarę oddalania w głąb ekranu. Oprawa dźwiękowa i graficzna jest nienaganna, ale miodnościowo 3D ULTRA PINBALL nie jest taki ultra. Produkt ten należy zaliczyć do prób niezbyt udanych.

SIERRA '95
PC CD, WINDOWS **OCENA: 65%**

7 x PINB

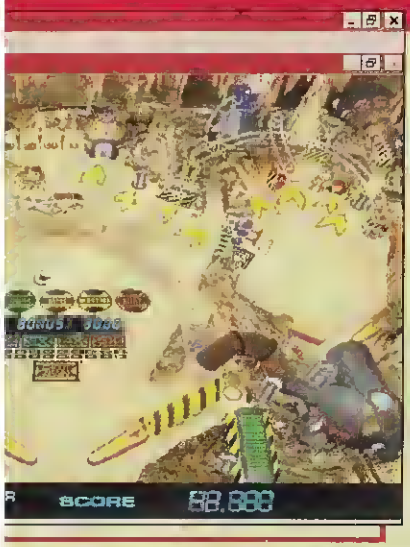
Po oszołamiającym sukcesie pinballi firmy 21ST CENTURY niemal każda większa firma wydala bądź też planuje wydać grę z gatunku łapkotrzepców. Ostrzegając ten trend i starając się być na czasie przygotowaliśmy dwuczęściową kompilację najświeższych i najlepszych pinballi. W doborze braliśmy pod uwagę jakość produktu, jego oryginalność, a także renomę firmy, która go wyprodukowała. Musieliśmy też pominąć kilka pozycji zupełnie nieistotnych dla sprawy, jak np. CRYSTAL CALIBURN czy SILVERBALL PLUS. W naszych recenzjach staraliśmy się przedstawić naj-

3D HYPER PINBALL

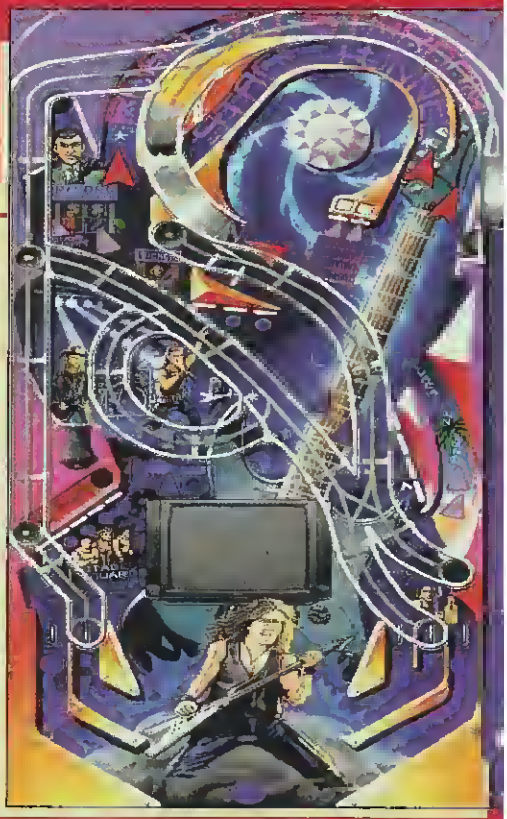
VIRGIN uderza prawie w dziesiątkę (no... w naszą pierwszą trójkę) ze swoim fliperkiem. Zrobili to, na co nie wpadł nikt inny zaserwowali graczowi sześć różnorodnych stołów, których widok pozostawili DO WYBORU: 2D z góry lub 3D czyli tak, jakbyś stał przy stole. Dostępne rozdzielczości to 320x200, 640x480 i 800x600, zaznaczyć jednak trzeba, że w standardowym do niedawna widoku 2D z góry widzianym w rozdzielczości 320x200 każdy stół jest potwornie długi!

Zarówno graficznie jak i dźwiękowo nie można nic zarzucić, jeśli zaś chodzi o miodność, to zmieścił się w pierwszej trójce ostatnio wydanych. Znaczy – GRAĆ!!!

VIRGIN '95
PC CD-ROM **OCENA: 81%**



EXTREME PINBALL



To już czwarty pinball firmy EPIC MEGAGAMES, tym razem wydany na światowym rynku przez ELECTRONIC ARTS. Dostępne są cztery genialne stoły znacznie różniące się od siebie. Po raz pierwszy też w komputerowym pinballu obraca się teksturowana kulka. Animacja i dźwięk jak zwykle na bardzo wysokim poziomie. Cudownie zrealizowany wyświetlacz, na którym pojawiają się trójwymiarowe animacje, jeszcze lepsze niż w PSYCHO PINBALL. Znakomicie dopełniają całość i podnoszą miodność. Gracz integruje się z kulką i prawie czuje się jakby to on był odbijany po stole przez bumpery. Najlepsza naszym zdaniem pozycja na rynku, szkoda, że tylko na PC.

ELECTRONIC ARTS 1995
PC CD **DCENA:95%**

ważniejsze cechy przemawiające za i przeciw. Mamy nadzieję, że w ten sposób każdy znajdzie coś dla siebie spośród niezwykle bogatej oferty.
Gulash & Wicik

PUNKTACJA KOŃCOWA

1. EXTREME PINBALL	95%
2. PSYCHO PINBALL	85%
3. 3D HYPER PINBALL	81%
4. PINBALL MANIA	75%
5. PINBALL WORLD	70%
6. 3D ULTRA PINBALL	65%
7. THE WEB	64%

THE WEB

Coraz częściej spotykany widok 3D jest zwiastunek końca królowania tradycyjnego „płaskiego" widoku stołu. PRO PINBALL THE WEB firmy EMPIRE zawiera zaledwie jeden stół, ale przedstawiony aż w 36 wariantach. Wpływają na nie 6 trybów graficznych wyświetlających od 256 kolorów w standardowej rozdzielczości do 32 tys. kolorów w bardzo wysokiej rozdzielczości i nie tylko. Dodatkowe 6 rodzajów ustawienia stołu, regulowany kąt nachylenia blatu i zawarcie bądź też nie tablicy świetlnej pokazującej stan gry, pomnożone przez 6 wariantów graficznych daje nam magiczną liczbę 36. Dobra szata graficzna i skalowana kulka zalicza tę pozycję do tych lepszych i w połączeniu z animacjami w tle i efektami dźwiękowymi nie pozwala tej grze pozostać niezauważoną, co my, jako eksperci podkreślamy. W każdym razie jest tylko jeden stół.

Dystrybutor: MARKSOFT, zapowiedź: luty
EMPIRE 1995
PC CD-ROM **DCENA: 64%**

PINBALL MANIA

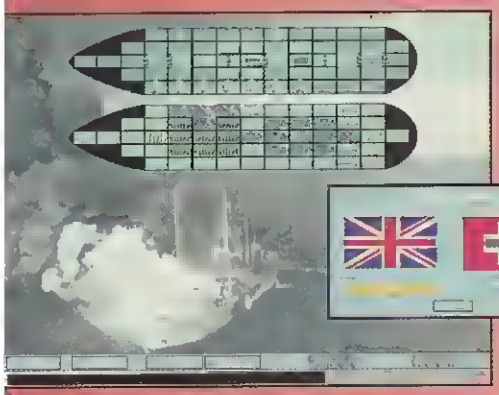
21ST CENTURY jako pierwsza wydała scrollowanego pinballa w postaci rewelacyjnego PINBALL DREAMS, potem były PINBALL FANTASIES i wreszcie PINBALL ILLUSIONS. PINBALL MANIA, mimo że ukazała się między FANTASIES a ILLUSIONS, odbiega znacznie od poziomu poprzedników, dlatego nie jest łączona z w/w trylogią. Na PC występują dwie wersje: dla DOS oraz dla WINDOWS. Cztery stoły przypominają bardzo PINBALL DREAMS; standardowy dobry scrolling, przyjemna animacja kulki i przejrzysty dźwięk.

21ST CENTURY '95
PC CD / PC – 1 dysk / Amiga 1200 – 3 dyski
OCENA: 75%

W tym wydaniu magicy uderzają z nowym pomysłem, mającym zrewolucjonizować tę dziedzinę. W PINBALL WORLD ekran przesuwa się we wszystkie strony, nawet na boki! Płaci się za to zmniejszoną płynnością animacji i skróconymi w pionie stołami. Wprowadzono także motyw przygodowy rodzaju „podróże kulki po świecie", na szesnastu stołach. Brak opcji konfiguracyjnych z wyjątkiem wyboru poziomu trudności. Uwaga! Czekają 104 wolne miejsca na SG, aby nie zagubić się w wielkim świecie. Jakoś nie możemy przekonać się do tego pomysłu, może to kwestia gustu? Kilkanaście łapek na jednym stole to lekka przesada.

21ST CENTURY'95
PC CD
DCENA: 70%

PINBALL WORLD



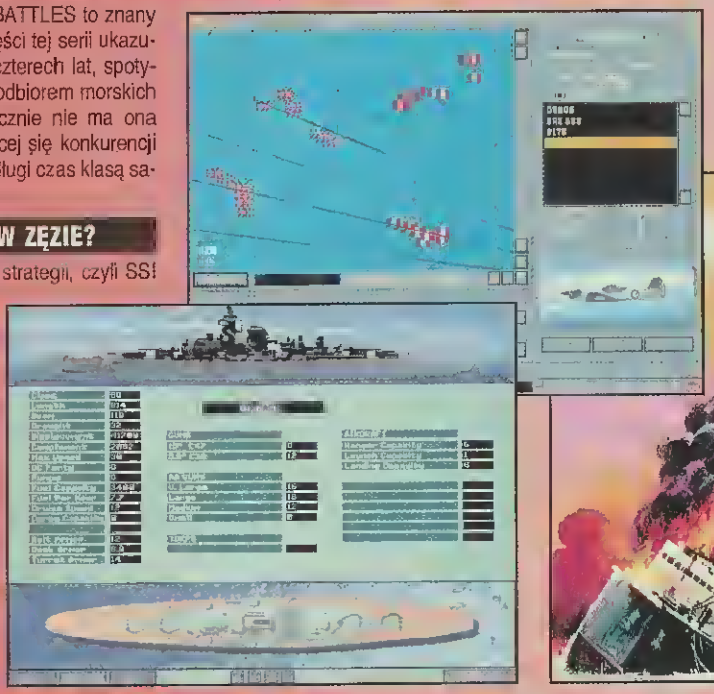
GREAT N

GREAT NAVAL BATTLES to znany już tytuł. Kolejne części tej serii ukazują się na rynku od czterech lat, spotykając się z ciepłym odbiorem morskich zapaleńców. Praktycznie nie ma ona zresztą żadnej liczącej się konkurencji – pozostając przez długi czas klasą sama dla siebie.

CO RZĘZI W ZĘZIE?

Grę wydali tytani strategii, czyli SSI i już po tym można spodziewać się nieprzebranej ilości szczegółów i precyzyjnie dobranych detali. I słusznie. W GNB napotkasz kilkadziesiąt typów okrętów: lotniskowców, pancerników, krążowników i inne drobiazgi. Znajdziesz tu też lotnictwo morskie oraz okręty podwodne. Zakres symulacji obejmuje działania sił morskich na Atlantyku oraz morzach: Północnym, Śródziemnym i Czarnym. Gra złożona jest z kilkunastu scenariuszy odtwarzających zmagania morskie podczas II W.Ś., a dokładniej w latach 1939-42. Do gry dołączono edytor pozwalający projektować własne starcia, w których może wziąć udział ponad 100 okrętów!

W trakcie rozgrywki możesz wydawać rozkazy własnym eskadrom morskim, dywizjonom lotnictwa morskiego, a także przydzielać strefy patrolowania okrętom podwodnym. Oprócz zwykłego wyznaczania kursu, możesz także przydzielać eskadrom linie i obszary patrolowania, nakazać śledzenie lub przechwycenie wykrytego przeciwnika, zmieniać dowolnie formacje i skład eskadr. Co więcej, można także przenieść się na mostek któregokolwiek z podległych okrętów i osobiście poprowadzić go do walki. Poziom szczegółowości gry jest taki, że można własnoręcznie odpalać torpedy lub prowadzić ogień z wnętrza wieży działowej.

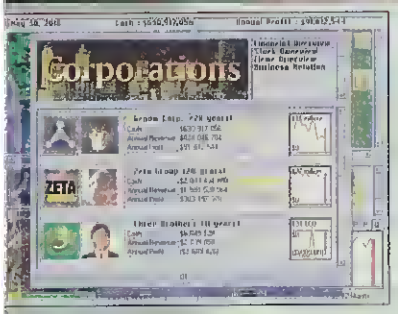


RZUT OKA WSTECZ

Pierwsza część tej gry pt. GREAT NAVAL BATTLES – NORTH ATLANTIC ukazała się w 1992 roku. Podobnie jak część najnowsza, odtwarzała zmagania wojenne na północnym Atlantyku. Wiele możliwych do odegrania scenariuszy obejmowało zarówno bitwy morskie jak też skomplikowane operacje. Polowanie na „raidery", osłona arktycznych konwojów, bitwy pancerników, zabawa w chowanego na burzliwych wodach dalekiej północy... Można było rozgrywać zarówno bitwy jak i skomplikowane operacje. Podstawowym elementem gry była jednak bitwa – umiejętne kierowanie własnym okrętem i własną artylerią. Ten właśnie element, zrealizowany niezwykle atrakcyjnie i przyjaźnie dla gracza, przesądził o sukcesie GNB. W kolejnych częściach gry wiele się zmieniło. Podwyższona rozdzielczość, delikatniejszy interfejs użytkownika to jednak tylko dekoracje. Najważniejszą zmianą była poprawa realizmu bitwy – ktoś teraz zaczęła przynudzać.

Części II i III odtwarzały zmagania na Dalekim Wschodzie, część czwarta powraca do bliższych nam wydarzeń na

CAPITAL



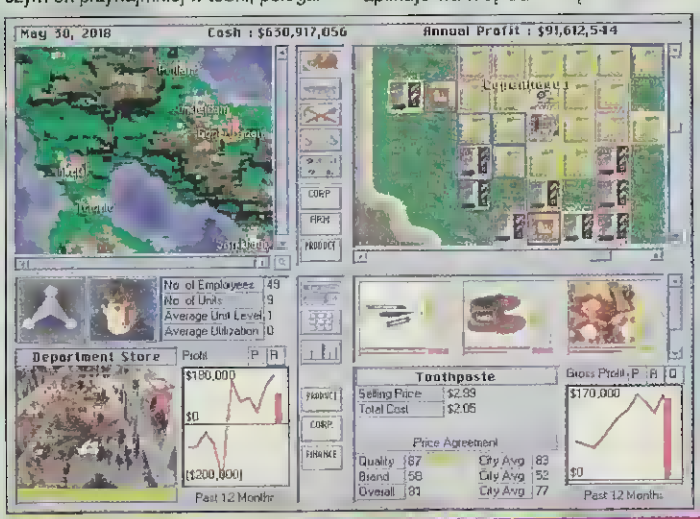
CAPITALISM to gra poświęcona biznesowi. Mnogość opcji, masa tabel i cyfr, skomplikowane scenariusze to najbardziej rzucające się w oczy elementy. Rozwój własnej korporacji możesz prowadzić na wielu różnych płaszczyznach. Możesz zająć się handlem, rolnictwem, przemysłem. Możesz też spekulować na giełdzie. CAPITALISM buduje fantastyczny nastrój rywalizacji i krwiożerczej konkurencji. Mimochodem poznasz tu mechanizmy biznesu, troski i nadzieje przedsiębiorców. Gra spełnia znakomicie podwójną rolę: dostarcza masę rozrywki, a przy tym aplikuje wam tę odrobinę ekonomicznej edukacji, o której zeszły ustrój starał się wymazać nawet wspomnienie, a której wciąż nam brakuje.

Gra nie jest prosta. Nie da się ukryć, że do opanowania obsługi trzeba się przyłożyć, by zapamiętać co po czym nacisnąć i gdzie kliknąć. Inaczej buduje się dom handlowy, inaczej fabrykę, gospodarstwo, kopalnię czy tartak. Warto więc na początku wziąć się za tutorial i posiedzieć nad nim z godzinkę by zorientować się co jest grane. Warto spisać sobie na kartce kolejność czynności koniecznych do wybudowania różnych budowli – później będzie jak znalazł. Ale, ale, nie przerażajcie się, że to takie trudne – po jednym dniu z grą całe sterowanie będziecie mieć w małym palcu. Ile stanie przed wami możliwości!

Gra udostępnia aż siedemnaście scenariuszy o zróżnicowanym stopniu trudności, każdy z nich stawia przed tobą inne zadania, wymaga sprawdzenia twoich rynkowych umiejętności w coraz to nowych warunkach. Jeśli jednak wybierasz walkę o długoletnie panowanie nad rynkiem, zapomnij o scenariuszach i rozpocznij grę „od zera". Oprócz terenu, który generowany jest losowo, będziesz mógł ustawić wszystkie parametry rozgrywki: ilość miast, portów, wielkość kapitału początkowego, konkurencyjność lokalnych wytwórców, agresywność komputerowych graczy i wiele, wiele innych.

Gdzieś na mapie, prawdopodobnie w pobliżu miast, znajdują się porty. Są one źródłem najróżniejszych dóbr. Jedne porty zajmują się surowcami (te na razie zostawmy), inne dobrami konsumpcyjnymi. Wiesz już skąd brać towar, a gdzie go sprzedać to chyba jasne: w mieście. Warto

Gra pojawiła się w idealnym momencie. Mamy już najlepszy ustrój na świecie czyli kapitalizm (socjalistyczny oczywiście) i wypadałoby nauczyć się, na czym on przynajmniej w teorii, polega.



Enlight'95

PC DOS 1 CD

4B6SX/25 ■ 4 MB RAM ■ 9 MB HDD

SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE

Autoryzowany dystrybutor

MarkSoft (PC CD) 122 zł

Za: elastyczność rozgrywki

Przeciw: ewidentnych wad brak

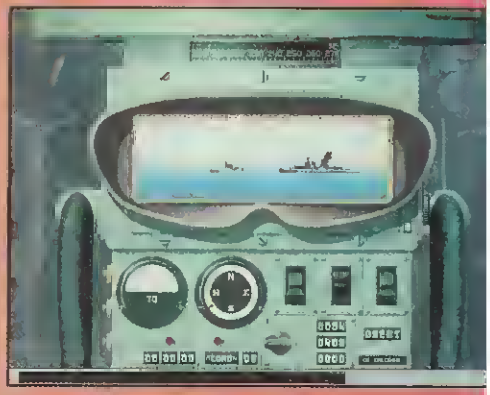
NAVAL BATTLES 4

Atlantyku i Morzu Śródziemnym. Tym razem jednak gra udostępnia nam nie tylko jednostki brytyjskie i niemieckie ale także okręty radzieckie, francuskie i włoskie. Znacznie dokładniej odtworzono także lotnictwo morskie – podzielone na eskadry myśliwskie, bombowe i rozpoznawcze.

STRATEGIA CZY TAKTYKA?

W porównaniu do pierwszego GNB, wyraźnie widać zmieniony sens gry. Obecnie, w GNB4 bitwa morska przestała już być celem samym w sobie. Może to i lepiej, że ten element stracił na atrakcyjności, gdyż dzięki temu możemy wczuć się w inne elementy walki. Wiele scenariuszy GNB4 to rozwinięte operacje. Tu bitwa nie jest celem samoistnym – jest tylko jednym z elementów. W większości przypadków bitwy morskie są przerażliwie przewidywalne. Zwykle wystarczy policzyć liczbę dział lub lepiej ciężar salwy burtowej, by przekonać się o tym kto będzie zwycięzcą. Oczywiście, dowódca zawsze mógł zgłupieć, zostać zmylony fałszywymi meldunkami i w efekcie wydać bezsensowne rozkazy. W walce z komputerem grozi to niestety jedynie tobie. Dlatego właśnie istotniejsze jest umiejętne doprowadzenie do bitwy niż jej stoczenie. Dowodząc operacją morską, możesz teraz poczuć prawdziwe rozterki i wahania dowódcy. Gdzie są okręty wroga? Jak go wymanewrować? Wszystko to skomplikowane równanie walki! Umysł dowódcy musi kalkulować kursy zespołów, prędkości, zapasy paliwa i amunicji, zasięgi samolotów rozpoznawczych i bombowych.

W tym właśnie momencie odkryjesz drugie dno wojny morskiej. Bitwa stanie się już tylko jednym z elementów. Możesz podejmować ją mniejszymi siłami, by tylko odciągnąć siły przeciwnika. Przestanie mieć sens, normalna w GNB-NA, walka do ostatniego okrętu! Gdy bitwa idzie źle, może lepiej wycofać się i spróbować jeszcze raz później?



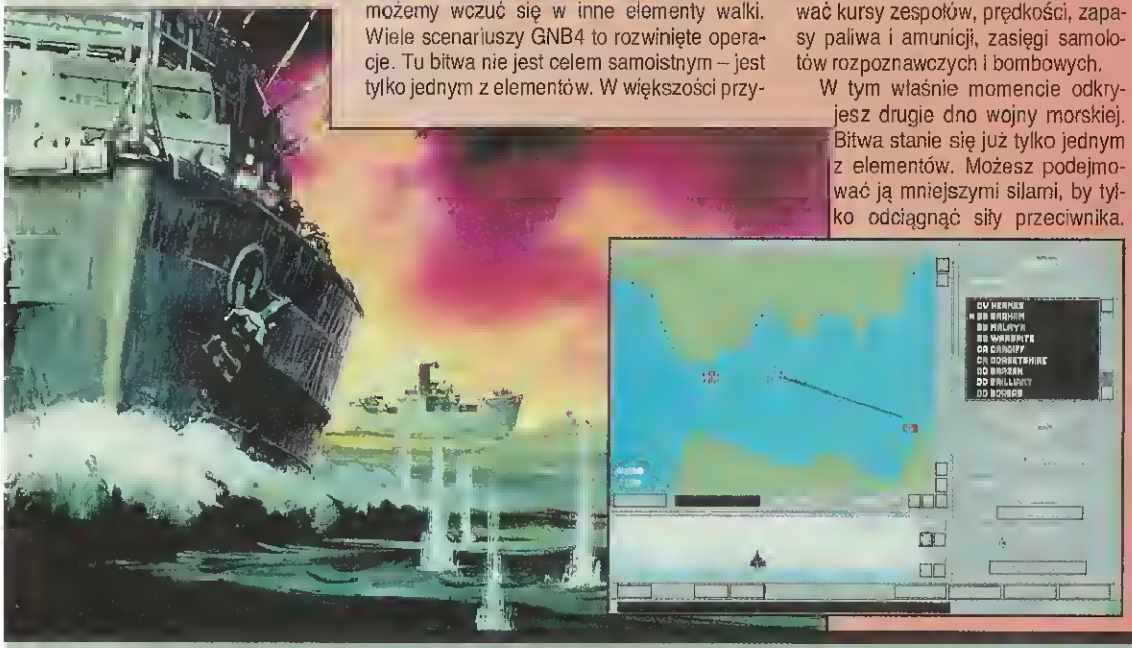
PODSUMOWANIE

Niestety, nacisk na realizm rozgrywki, jaki obserwujemy w GNB2-4 ma swoje ujemne strony dla przeciętnych graczy. Poszukiwaczom emocjonującej szybkiej rozgrywki czy zmiennej akcji gra może po prostu wydać się nudna! Dla takich graczy przeznaczona jest raczej część pierwsza GNB wraz z jej znakomitym rozwinięciem ADMIRAL SET umożliwiającym wczucie się w prawdziwą służbę na morzu: początkowo jako dowódca niszczyciela, później także większych okrętów i ich zespołów. Tu, panowie kowboje, można było sobie postrzelać! Następne części gry różnią się już od pierwszej zasadniczo, stanowiąc pole do popisu raczej dla zimnych sztabowców niż szybkich pistoleros.

Pejotl

SSI'95

PC DOS **1 CD**
386DX/33 ■ 4 MB RAM ■ 10 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS



SM

tylko poszukać największego, żeby interes od razu zaczął kręcić się z rozmachem.

Dom handlowy najlepiej wybudować w centrum miasta – będziesz miał wtedy najwięcej klientów. Maksymalnie, w jednym domu towarowym możesz sprzedawać cztery produkty (4 pary: Purchase Unit-Sales Unit plus jeden Advertisement Unit), jeśli jednak sprzedajesz nie wytwarzane przez siebie produkty możesz je konfekcjonować, czyli przylepiać własny znak firmowy w Private Labelling Unit. Zapewni ci to pozycję wśród producentów wyrobów, a nie tylko sprzedawców – liczy się to w ostatecznej punktacji.

O sukcesie twojego biznesu będzie teraz decydowało kilka spraw. Po pierwsze, musisz pokonać lokalną konkurencję i opanować sporą część rynku. Aby tego dokonać musisz wybrać najbardziej chodliwe towary i odpowiednio ustawić ich cenę. Zauważ, że ogólna ocena towaru składa się z trzech części: jakości towaru, ceny i popularności firmy. Tę ostatnią zapewniasz sobie przez reklamę, natomiast jakość to sprawa wyszkolenia pracowników i wyposażenia stoisk (patrz na pasek Training and Equipment). Zauważ, że nie wszyscy ludzie kupują zawsze produkt najlepszy! Część wybiera tani chłam, część to snoby kupujące zawsze najdrożej.

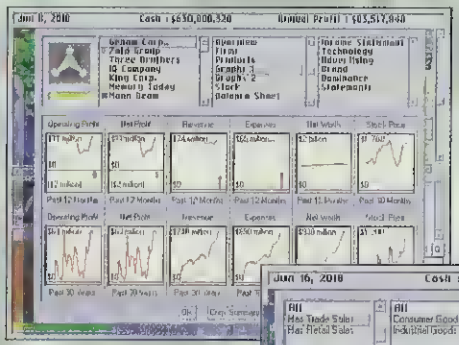
Po drugie – twoje imperium musi się rozrastać. Nie ma co skąpić i oszczędzać. Twoje zadanie: budować, budować, budować. Już dość wcześnie w grze musisz zdecydować się na kierunki ekspansji. Czy będziesz próbował opanować sprzedaż (i jakich produktów), czy spróbujesz specjalizować się w produkcji, rolnictwie lub górnictwie? Dróg rozwoju jest wiele: możesz opanować rynek kilku produktów lub też zmonopolizować handel w jednym mieście... A może spróbujesz gry na giełdzie?

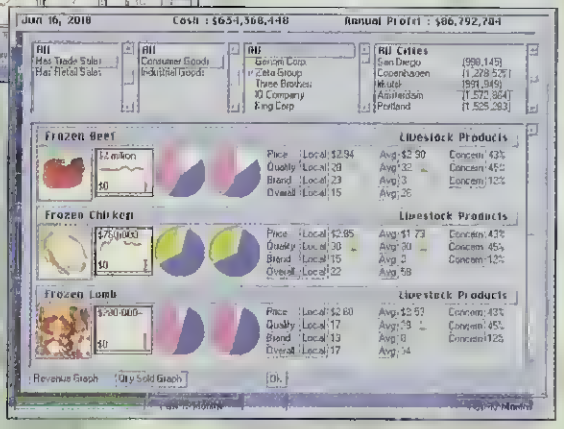
Warto jednak spojrzeć na walory edukacyjne. Kto to jest kapitalista? Wredny facet, który produkuje buble i stara się je wcisnąć biednym ludziom za wygórowaną cenę – odpowie każdy. Gdyby zostawić ich samym sobie, bez żadnej kontroli, wszyscy chodzilibyśmy głodni i obdarci – wyzyskiwani przez garść bogaczy – dopowiedzą niektórzy.

Ha, ha, ha!!!! Zagraj w CAPITALISM, a przekonasz się, jak świat wygląda z drugiej strony. Jak będziesz obniżał ceny, podnosił stale jakość produktów, prowadził badania naukowo-techniczne, wydawał coraz więcej pieniędzy na płace personelu? Czy robisz to dla szczęścia ludzkości? Ależ skąd! To właśnie unikalna cecha tego wymierającego już systemu, że wilki w ludzkiej skórze, kierujące się najbardziej egoistycznymi pobudkami potrafi zaprząc do pracy dla dobra ludzkości. I niech nie straszą was monopolami – tam gdzie jeden się nadmiernie bogaci, dziesięciu już myśli jak te zyski ulokować we własnej kieszeni. Prawdziwy ból następuje, gdy mieszają się w to wszystko politycy. Monopol to pół biedy, monopol państwowy to cała bieda i tragedia zarazem. Przykłady mamy na każdym kroku. I z tym optymistycznym akcentem – Dobranoc Państwu!

P.S. Wszyscy, którzy posiadają jeszcze dostęp do Internetu, mogą zajrzeć na www.enlight.com w poszukiwaniu upgrade'ów lub nowych scenariuszy.

Pejotl

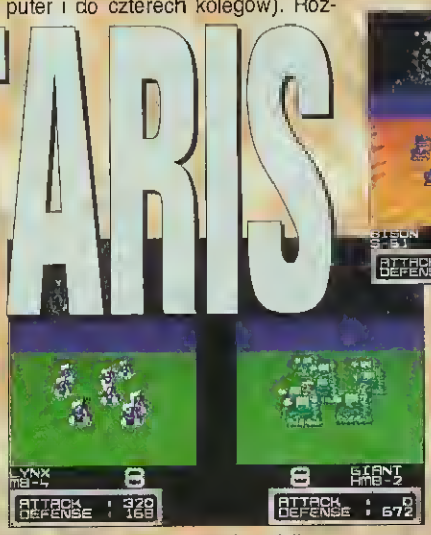




NECTARIS

Bitwy przyszłości należały już do przeszłości. Wymarli ci, którzy posiadali wiedzę na temat naukowego mordowania się. I nagle na rozproszone grupy osadników tworzących Republikę padł blady strach. Czy byli to nieznani obcy, czy żołnierze wysokich rodów odległego Imperium nikt dziś nie pomni. Faktem jest, że Ten Jeden Wódz zgromadził najlepsze wojska pod swoim dowództwem na Marsie i nadał im nazwę NECTARIS. Tak zaczyna się gra strategiczna pod takim samym tytułem.

Zadaniem gracza jest oczywiście bezpardonowa eliminacja wszelkich przeciwników na lądzie, morzu i w powietrzu. Do dyspozycji jest siedem scenariuszy w trybie MULTI-PLAYER (wystarczy jeden komputer i do czterech kolegów). Rozpoczynamy od prostych misji na księżycu Tryton by przechodzić do coraz bardziej skomplikowanych.



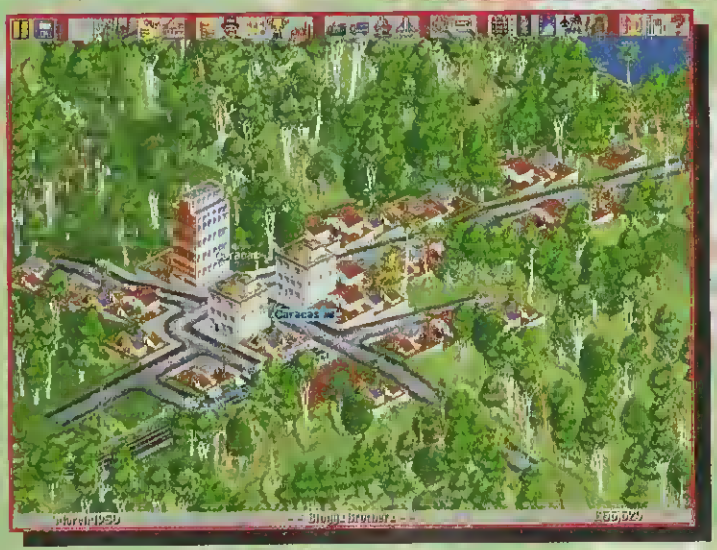
Wiele wskazuje na to, że twórcy gry NECTARIS zapatrzyli się na takie produkty jak HISTORY LINE, BATTLE ISLE czy BATTLE ISLE 2. Niestety po zapatrzeniu się zaparowały im okulary i tak też ta gra wygląda. Grafika jest bardzo siermiężna. Muzyka podobnie. Przy rozgrywce taktycznej widoczek sprzętu upozorowany na cytowane wcześniej gierki zupełnie nie oszołamia. Wystarczy jednak przełączyć klawiszem F3 tryb taktyczny na 0 i mamy z głowy.

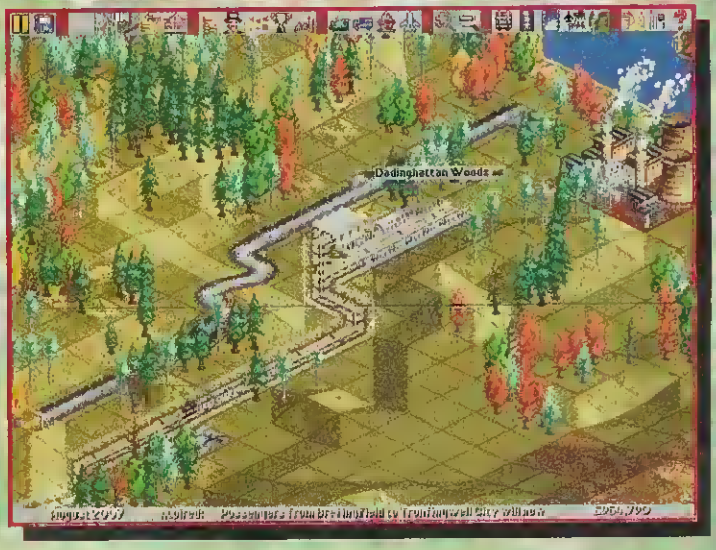
Trzeba jednak przyznać, że gdy spuścimy zasłonę zapomnienia na fakt, że mamy rok 1996 to okaże się, iż rozwiązania rodem z 1993 r. nie rażą, a sama rozgrywka dostarcza wielu emocji. Gra bowiem oparta jest na wypróbowanym schemacie z BITWY MORSKIEJ. Jeden sprzęt niszczy dany rodzaj sprzętu przeciwnika, inny jest przystosowany do odmiennych działań. Gdy gracz pozna te wszystkie zależności, a także nauczy się korzystać z fabryk i sprzętu naprawczego robią się z NECTARIS całkiem niezłe strategiczne szachy.

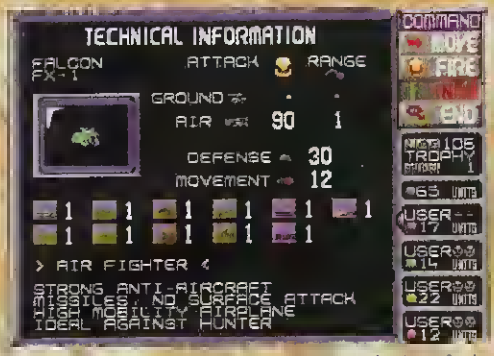
TRANSPORT TYCOON DI

Zachęcona sukcesem TRANSPORT TYCOON oraz pakietu WORLD EDITOR firma MICROPROSE wypuściła kolejną edycję tej gry – TRANSPORT TYCOON DELUXE. Posiada ona oczywiście wbudowany edytor scenariuszy, a dodatkowym prezentem są trzy nowe krajobrazy: zimowy, pustynny i dla dzieci. Przy ich projektowaniu zadbano o wszystkie szczegóły: na pustyni pojawiają się kopalnie diamentów i studnie artezyjskie, nad brzegami zbiorników wodnych – plantacje owoców i kauczuku, w górach – kopalnie złota. Jednak najfajniejszy jest krajobraz przeznaczony dla dzieci: kopalnie cukru, fabryki cukierków, zabawek i bąbelków, studnie coca-coli itp. Jest to wspaniały prezent dla wszystkich, którym znudziły się wstrętne marsjańskie pejzaże!

Kolejne zmiany dotyczą organizacji menu: każde polecenie ma teraz własną ikonkę, poza tym pojawiło się kilka nowych opcji takich jak kupno ziemi pod przyszłe inwestycje czy budowa zakładów przemysłowych. W oknie pojazdu pojawiła się nowa ikona umożliwiająca jego zawrócenie (samochody i pociągi). O ile w przypadku samochodów jest to uzasadnione, to w przypadku pociągu nie wyobrażam sobie jak można tego dokonać na pojedynczym torzel Wprowadzono też nowy podział statków. Obecnie są trzy typy jednostek pływających: tankowiec, pasażerski i towarowy. W oknie pojazdu pojawiła się nowa opcja (samoloty i statki towarowe) umożliwiająca przebudowę ładowni i dostosowanie jej do przewozu konkretnego towaru. Jednak w przypadku samolotów jest to chyba lekka przesada, nie słyszałem aby ktoś w ten sposób przewoził węgiel, rudy żelaza czy bydło.







Pamiętać tylko należy o kilku zasadach, które wbijam wam do głowy w MOICH BOJACH. W tego typu grach najważniejsze jest zmasowanie wysiłku i uderzenie jak największymi siłami po kolei na pojedyncze jednostki przeciwnika. W międzyczasie warto też chronić newralgiczne jednostki (np. piechotę, która służy do zajmowania magazynów). Nie trzeba też dodawać jak ważne jest współdziałanie piechoty i czołgów z artylerią. Przebojem sezonu jest jednak HORNET WS-7, rakietka, która wykańcza wszystko w promieniu 1 heksa od wskazanego centrum wybuchu.

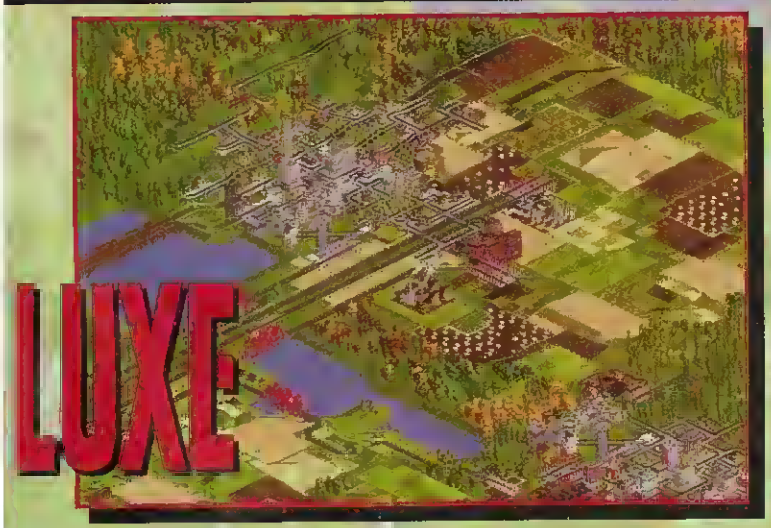
Chociaż gra nie zachwyca, wydaje się jednak, że w tego typu grach, nazywanych przeze mnie strategicznymi szacho-warcabami nieważna jest jakość dźwięku i obrazu, ale algorytmy komputera, rozmaitość sprzętu i poziom obsługi. Wszystkie te cechy stoją na wysokim poziomie (interfejs jest bardzo wygodny i lepszy niż w wielu poprzednich grach tego typu) i gra nadaje się do poćwiczenia pozostałych w głowie szarych komórek. Faktem jednak jest, że gra nie powala na kolana i stanowi na tle takich produktów jak COMMAND & CONQUER czy WARCRAFT 2 po prostu anachronizm.

Berger

Hudson'95

PC DOS — **1 dyskietka**

386DX/25 ■ 4 MB RAM ■ 5 MB HDD
VGA ■ SB 16



Nareszcie rozwiązano problem wyprzedzania się samochodów i awaria pojazdu nie powoduje już gigantycznych korków. Niestety nie udało się do końca rozwiązać powstawania zatorów przy dworcach autobusowych i rampach przeładunkowych. Jeśli jednocześnie chce wjechać lub wyjechać duża liczba pojazdów, potrafią się one zablokować. Zdarza się to co prawda rzadko, ale jest denerwujące.

Nowa wersja TRANSPORT TYCOON w pełni zasługuje na nazwę DELUXE. Po pierwsze usunięto większość błędów i niedociągnięć poprzednich wersji. Po drugie wzrosła inteligencja przeciwników, tak że zabawa nie robi się nudna już po tygodniu i nareszcie można naprawdę pograć! Po trzecie szata graficzna jest teraz po prostu super! Po czwarte, i ostanie, jeśli uda ci się wygrać z komputerem, to zawsze możesz pograć z kolegą. Po tych wszystkich pochwałach mogę jedynie dodać, że przy tej grze spędziłem trzy razy więcej czasu niż przy poprzednich częściach łącznie!

C(w)alineczka

MicroProse'95

PC DOS — **6 dyskietek**

386DX/33 ■ 4 MB RAM ■ 30 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI

Autoryzowany dystrybutor:
IPS Computer Group (PC) nie przewiduje wydania

Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju.

MARK SOFT

W ofercie ponad 900 tytułów!!!
Amiga, Amiga 1200, Amiga CD32,
PC, PC-CD, C-64...

BRAIN DEAD 13

Super gra przygodowa z niesamowitą grafiką. Takiej jeszcze nie widziałeś! Kreskówka – komiks – gra: wszystko zespolone wartką akcją z bogatą stroną dźwiękową. Zamknięty w korytarzach dziwacznego zamku pokonujesz niecne pułapki, aby dotrzeć do „Komnaty Mózgu", gdzie czeka przewrotny doktor Neurosis. Dobra grywalność i niepowtarzalna grafika – to trzeba zobaczyć.

PC CD-ROM — *Cena 109,80 zł*

SOCCER STARS '96

Cztery super gry, których nie trzeba przedstawiać. Wszystkie w jednym pudełku: FIFA International Soccer, Premier Manager 3, On the Ball, Kick Off 3 – European Challenge

PC CD ROM — *Cena 109,80 zł*
AMIGA — *Cena 89,00 zł*

RED GHOST

Gra strategiczno-wojenna, której animacje stworzono przy użyciu komputerów Silicon Graphics. Realistyczna, trójwymiarowa sceneria, wiele typów sprzętu wojskowego oraz broni, efekty dźwiękowe i 18 postaci z możliwością edycji ich cech. Jesteś dowódcą znakomicie wyszkolonej grupy, twoim zadaniem jest zniszczenie za wszelką cenę przeciwnika. Dowodzisz: samolotami, artylerią, czołgami, jeepami i helikopterami.

PC CD-ROM — *Cena 109,80 zł*

ACTION SOCCER

Przechwyć piłkę i dryblując omiń obronę przeciwnika. Szybki zwód, celny strzał i Goool!!! Grafika 2D oraz 3D, brawurowe komentarze, 6000 klatek animacji, zmienne warunki pogodowe, wiele drużyn, opcja replay, dużo humoru... wszystko, co tylko można sobie zamarzyć.

PC CD-ROM — *Cena 75,60 zł*

Nawiążemy kontakt z autorami polskich programów.
Podejmiemy współpracę ze sklepami komputerowymi.

ul. Lipińska 2, 00-968 Warszawa 45
skr. poczt. 114
tel. (0-22) 663-93-90, fax (0-22) 663-92-98

„Rimusz, król czterech stron świata, w wojnie z miastem Ur i miastem Umma osiągnął zwycięstwo i ugodził 8040 mężczyzn, jego ręka pochwyciła 5460 niewolników. I Kukuga, króla miasta Ur, jego ręka pochwyciła. I aż do Dolnego Morza rozciągnął swe panowanie. A 5700 mężczyzn wyprowadził Rimusz z Sumeru i zabił. On kazał zniszczyć ich miasta i zburzyć mury obronne."

Rimusz, syn Sargona, Pan Agade (III tys. p.n.e.)

■ ■ ■

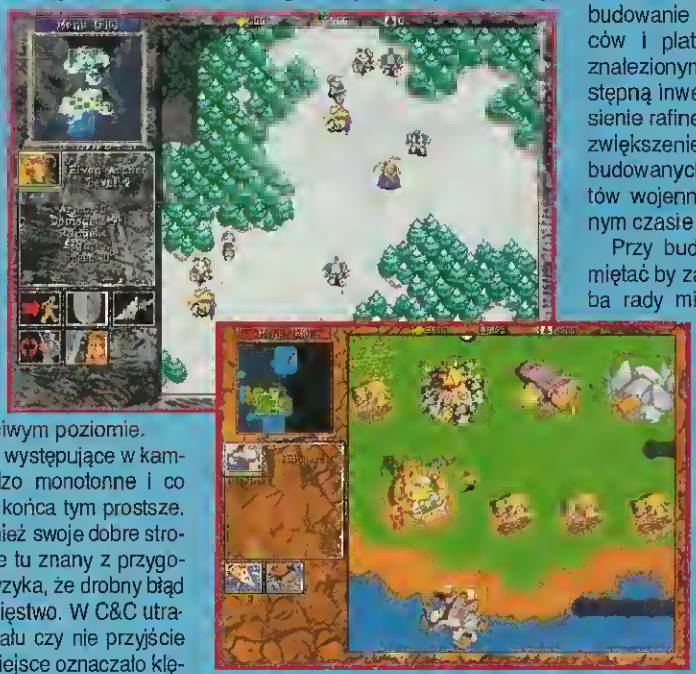
Do rąk wszystkich spragnionych dalszego ciągu epickich bojów między ludźmi i orkami trafiła gra WARCRAFT 2. Nie miała tak wielkiej reklamy jak COMMAND & CONQUER (opis w SS'30), tym niemniej powinna doścignąć ją w popularności. C&C jest następcą DUNE 2, zaś WARCRAFT 2 to potomek w prostej linii WARCRAFT.

Nie da się oczywiście przesądzić tego, która z wydanych ostatnio gier będzie większym hitem. Każda z nich ma swoje dobre i złe strony. WARCRAFT 2 przebija konkurentów znakomitą instrukcją. Jest tam pełny opis zdarzeń, które zaszły w baśniowym świecie, wyjaśniający nam po co się tak szarpiemy. Znakomite charakterystyki poszczególnych stron rozgrywki, postaci biorących udział, jednostek wojskowych i budowli. Dla leniwych zamieszczono również plansze z ciągami produkcji i cyklów zależności budowli i jednostek.

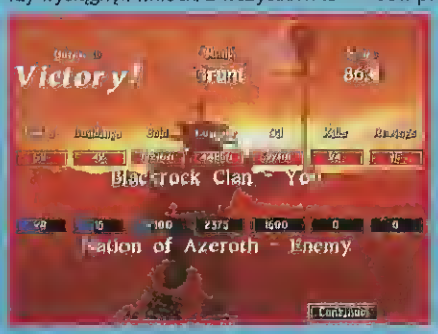
Bardzo mocną stroną WARCRAFT 2 jest grafika w rozdzielczości SVGA. Wydaje się, że niemożliwością było stworzenie świata tak wyraźnego i pięknego. Znane z C&C plamy i przecinki imitujące sprzęt i żołnierzy, zostały zastąpione wspaniałymi postaciami, którym nawet można liczyć pióra na hełmach. Jakby tego było mało, autorzy wyciągnęli wnioski z wszystkich tego typu gier i stworzyli fenomenalnie przyjazny interfejs. Chcesz dowodzić dziewięcioma jednostkami – pociągnij po nich myszą jak w C&C i już. Mało tego, program zapamiętuje, które jednostki są w danym zgrupowaniu i przy wciśniętym ALT możesz klikając na jednej jednostce zaznaczyć z powrotem całe zgrupowanie, tak jak by nie było rozproszone.

Zgrupowaniem dowodzi się o wiele przyjemniej. Szyk jest zachowywany prawie cały czas (w C&C ludzie i czołgi zbijali się w coś na kształt zlepka). Jedynie przeszkody naturalne załamują ugrupowanie – co jest zgodne z rzeczywistością.

Gra ma jednak i minusy. Do najważniejszych niedociągnięć zaliczyć należy bardzo słabe filmiki pomiędzy poszczególnymi częściami gry (w C&C filmiki były po każdym scenariuszu). Nie są to właściwie żadne skończone dzieła, ale jakby wprawki do nich. Jedynie rozpoczęcie i zakończenie gry jest na właściwym poziomie.



Również misje występujące w kampaniach są bardzo monotonne i co dziwne, im bliżej końca tym prostsze. Mają jednak również swoje dobre strony. Nie występuje tu znany z przygodówek element ryzyka, że drobny błąd uniemożliwi zwycięstwo. W C&C utrata jakiegoś oddziału czy nie przyjście w porę w dane miejsce oznaczało klęskę. W WARCRAFT 2 zgodnie z rzeczywistością procesu budowy państwa tylko suma fundamentalnych błędów prowadzi do klęski.



Uproszczenie misji i łatwość rozgrywki nie świadczą o gorszej jakości tego produktu, ale przekornie o jej wielkiej nowoczesności. Jest to bowiem gra, która dołączyła do powstałej niedawno rodziny gier oferujących najwięcej emocji i zadowolenia w wersji MULTI-PLAYER.

To nowe spojrzenie na gry (oprócz rozbicia monotonii pracy w biurach, gdzie są sieci) doprowadziło do osłabienia algorytmów komputera lub nadmiernego wzmocnienia jego siły. Cała bowiem uwaga programistów skupiła się na wersji czysto ludzkiej, wieloosobowej. Dodatkowo, by uprościć graczom życie i nie narażać ich na wydatek, do jednej rozgrywki dla ośmiu graczy wystarczy w sieci jedna płytka CD!

ROZGRYWKA I EDYTOR

WARCRAFT 2 rozgrywany jest tradycyjnie w postaci kampanii jednej z ras. Kampanie zostały podzielone na części dziejące się w różnych obszarach krainy Azeroth. Każdy scenariusz jest poprzedzany wstępem wyjaśniającym bieżącą sytuację strategiczną i rysującym zadania. W trakcie scenariusza gracz ma za zadanie zbudować własne miasto, rozwinąć siłę bojową i podszkolić ją wszechstronnie. Środki finansowe i surowce uzyskuje się tradycyjnie poprzez wydobycie i wyrąb.

Dla tych, którzy gładko przeszli obie kampanie przygotowano dodatkowe scenariusze o różnym stopniu trudności (również do gry w sieci). Żeby nie było za lekko autorzy dołączyli do gry osiem specjalnych scenariuszy przygotowanych (i umożliwiających modyfikację) na specjalnym edytorze dołączonym do gry! Działa on pod WINDOWS 95, dzięki niemu możemy przygotować dowolny scenariusz rozgrywający się w śniegach Syberii, upale Sahary, czy na zielonych polach Francji. Do dyspozycji gracza dano wszystkie rodzaje budowli (można modelować różny stopień rozwoju danej strony gry) i jednostki (na poziomie podstawowych umiejętności).

KRWAWY TOPOR ORGRIMA

Wydawało się, że wygrywając WARCRAFT zakończyliśmy raz na zawsze konflikt między ludźmi i orkami. Tak się jednak nie stało. Kraina Azeroth znów, i to zaledwie po 6 latach, rozbrzmiała dźwiękiem rogów i szczękiem mieczy. Następca wodza Blackhand'a, Orgrim Doomhammer, połączył pod swą buławą rozproszone hordy i rozpalił ogniem wojny ludzkie przysiółki.

Ludzie połączeni z elfami i krasnoludami przygotowali kontratak pod wodzą króla Lothara. To wtrącenie się obcych w wewnętrzne sprawy krainy Azeroth spowodowało przeciwdziałanie wspaniałego Orgrima. Na pomoc przybyły mu trolle i ogry oraz smoki. Wojna przeniosła się z lądu również na morskie akweny i w przestworza.

BUDUJEMY MIASTO

Drogą wiodącą prosto do zwycięstwa jest wybranie właściwego kierunku rozwoju. Pierwszym zadaniem gracza jest wybudowanie odpowiedniej ilości gospodarstw rolnych, które pozwolą zaopatrzyć i utrzymać wystarczającą w danej chwili ilość postaci (nie można przesadzać i przeinwestować na początku). Następnie, w zależności od sytuacji, buduje się koszary (przez recenzenta Kurasia z „Joysticka" określane jako baraki) lub tartak.

Po wyprodukowaniu wystarczającej do obrony ilości żołnierzy przychodzi czas na rozwój. Kuźnia, pieczary z ogrami, stajnie, kościoły itd. to twoje kolejne priorytety. Następnie wszystkie środki skieruj na rozszerzenie możliwości twoich wojsk oferowanych wewnątrz poszczególnych budowli.

Gdy rzecz dzieje się na brzegach mórz nie bez znaczenia będzie wybudowanie portu, następnie tankowców i platformy wydobywczej na znalezionym polu naftowym. Następną inwestycją winno być wzniesienie rafinerii, która pozwoli nam na zwiększenie wydobycia. Dla rozwoju budowanych w międzyczasie okrętów wojennych niezbędne po pewnym czasie będzie postawienie huty.

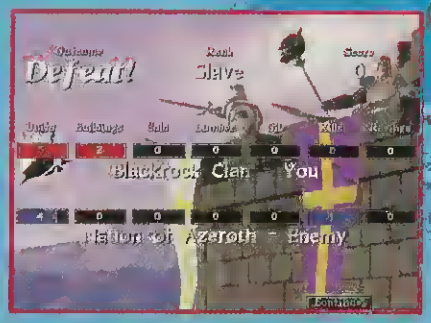
Przy budowie miasta należy pamiętać by zarówno tartak jak i siedziba rady miejskiej (TOWN, GREAT HALL) były położone jak najbliżej lasu i kopalni (ta druga budowla). Skróci to znacznie cykl produkcyjny. Gospodarstwa rolne można budować jedno przy drugim, zajmują mniej miejsca bez szkody dla własnej produkcji. Odwrotnie natomiast postąpić należy w przypadku tartaku i rady miejskiej. Dostęp do tych budowli powinien być bardzo dobry – w przeciwnym wypadku robotnicy będą mieli przymusowe przestoje.

WOJENNE BĘBNY

Do ochrony osiedla wystarczy na początku posiadać nieco piechurów i łuczników (miotaczy toporów). To wymieszanie tych dwóch rodzajów wojsk jest istotne szczególnie w scenariuszach, gdzie pojawiają się aparaty lub zwierzęta latające.

Kardynalną (choć opcjonalną – można ją wyłączyć) zasadą gry jest pole widzenia. To fenomenalne rozwiązanie powoduje, że teren trzeba

WARCRAFT 2



nie tylko odkryć, ale i nieustannie patrolować, ponieważ w terenie raz odkrytym może pojawić się wróg, a my go nie zobaczymy. Stąd tak ważne jest rozpoznanie i patrolowanie wszelkich dróg prowadzących do naszego miasta. Dlatego też, kiedy tylko będzie możliwość wystawienia czegoś latającego nie wolno się wahać.

Ogólnie należy stwierdzić, że aparaty latające i smoki lub gryfy są mało odporne na strzały. Jak ognia powinny unikać miotaczy i łuczników, niszczycieli (morskich) oraz wież strażniczych (ale nie artyleryjskich). Smoki i gryfy są bardzo dobrze odtworzone w grze jeśli chodzi o ich zachowanie. Potrafią wolno reagować na rozkazy, palą ogniem również swoich jeśli stoją na linii strzału.

O wiele wygodniejsi w użyciu są magowie lub rycerze-trupce. Ich czary lodowego lub ognistego deszczu zburzą każdą budowlę i zniszczą każdą armię. W etapach, gdy nie ma dostępu do krainy magii rolę niszczącą doskonale pełnią saperzy. Te małe sprytne ludki są w stanie zniszczyć wieże strażnicze, mury, lasy, skały, a gdy dopisze nam szczęście i saperów dopadnie sfora przeciwnika, tuż przed śmiercią mogą się wysadzić razem z wrogiem.

Do niszczenia wież nadają się nie tylko magowie i saperzy. Doskonałe w tej roli są także katapulty lub balisty. Schemat działania w tym wypadku jest prosty. Podjeżdżamy sprzętem do wieży do chwili gdy katapulta zacznie strzelać, a będzie przy tym poza zasięgiem wieży.

Katapulty są zresztą bronią wszechstronną. Oprócz przetwarzania wojowników na świeże mięso w skrajnych przypadkach mogą stanowić obronę portu czy wybrzeża. W WARCRAFT 2 wprowadzono bowiem również, obok powietrznych, zmagania morskie. 2-3 katapulty zniszczą każdy niszczyciel, a poważnie uszkodzą (lub zatopią – w zależności od szczęścia) również pancernik.

MORZE, NASZE MORZE

Taktyka morska jest prosta. Budujemy port, a potem kilka tankowców i niszczycieli. Gdy nasze platformy dają już ropę, a także gdy mamy takie możliwości, budujemy flotę złożoną z kilku pancerników. Ale jeszcze nigdzie nie płyniemy, a jedynie bronimy portu i pól naftowych.

Teraz najważniejszy jest rozwój poprzez hutę możliwości naszych okrętów – siły ataku i obrony. Gdy uznamy je za w miarę sprawne możemy wypływać na szerokie wody. I tu uwaga. Gdy przeciwnik ma łodzie podwodne, to wypłynięcie bez ochrony aparatu latającego czy smoka/gryfa równa się pewnej śmierci. Rozpoznanie jest w tej grze najważniejsze. Wykryty okręt podwodny jest bezbronny i ginie niszczony pierwszą salwą.

Sytuacja zmienia się gdy przeciwnik również posiada coś latającego. Wtedy nasze pancerniki mogą być zupełnie bezbronne. Rolę obrony przeciwlotniczej spełniają więc niszczyciele. Dlatego też wzorcowa eskadra powinna składać się z jednego aparatu latającego, trzech pancerników i dwóch niszczycieli.

Nasze wspaniałe siły morskie służą nie tylko do opanowania mórz, ale także do oczyszczenia brzegów wysp i lądów z wszelkich budowli nieprzyjaciela i jego wojsk w celu przygotowania desantu. Do desantu warto wyznaczyć ze cztery statki transportowe i załadować na nie różnorodny sprzęt i wojowników bowiem amalgamat czyli wymieszanie jest tutaj drugim (po rozpoznaniu) czynnikiem zwycięstwa.

WIELKA STRATEGIA

Całe działanie musimy zawrzeć w kilku kardynalnych i przełomowych punktach. Gra WARCRAFT 2 jak rzadko która oddaje zjawisko zwane kryzysem bitewnym. Do pewnego momentu odczuwalny jest nacisk przeciwnika. Gdy go przetrzymamy, nawet osłabieni po tym, możemy zacząć odbudowę i przygotowanie riposty. Dalsze ataki wroga nie będą już tak groźne i nie zadecydują o naszej klęsce lub zwycięstwie.

Pierwszym krokiem powinno być więc zabezpieczenie budynków wystarczającą masą wojska (piechurzy i miotacze). Następnie rozbudowa infrastruktury, szkolenie wojska i budowa nowych, lepszych jednostek. Gdy czujemy się już pewnie na lądzie, czas na budowę portu.

Wraz z portem budujemy rafinerię i hutę, wystawiamy flotę i zdobywamy surowce. Teraz krok najważniejszy. Zostawiamy w spokoju działania na lądzie i decydujemy się na całkowite oczyszczenie wszystkich wód. Zniszczenie floty i portów wroga paraliżuje jego możliwości i swobodę działania.

Musi biernie czekać na nasze posunięcia. Daje to nam czas na rozwój i spokojne przygotowanie floty inwazyjnej.

W działaniach końcowych, czyli w szturmie, najwyraźniej widać potrzebę współdziałania poszczególnych rodzajów wojsk. Ochronę dają ogry lub rycerze, tuż za którymi stoją miotacze. Całe te siły powinny otrzymać polecenie obrony w miejscu (bardzo dobry pomysł, uniemożliwiający rozbieganie się wojska i zachowujący szyk). Za nimi ustawiamy katapulty i saperów oraz magów. W zależności od posiadanych jednostek niszczymy wieże i katapulty wroga magami, saperami, smokami/gryfami czy katapultami. Kontrataki wojowników wroga powstrzymują siły obronne. W ten sposób każdy opór wroga zostanie szybko złamany.

Gdy gramy z żywym przeciwnikiem priorytetem w niszczeniu jego infrastruktury powinny być oczywiście platformy wiertnicze, porty, koszary i wieże magów.

ZAKOŃCZENIE

WARCRAFT 2 stanowi obok COMMAND & CONQUER znakomitą kompilację technicznych i myślowych możliwości wszystkich dotychczas wydanych gier wnosząc równocześnie wiele nowych rozwiązań. Stanowi ona typ gry strategicznej skierowanej do bardzo szerokiego odbiorcy, daleką od taniego dydaktyzmu pseudohistorycznych symulacji. Jej bogactwo w warstwie treści, obsługi i możliwości z pewnością przyciągnie wielu graczy.

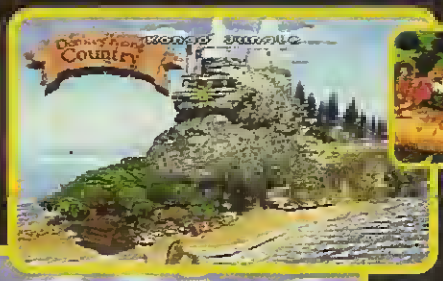
Tak modna ostatnio opcja gry wieloosobowej, w dodatku twórczo rozwinięta w postaci edytora i możliwości gry z jednego dysku, może nawet przynieść, przy braku kontroli, pewne straty w biurach i szkołach, gdyż pracownicy czy uczniowie będą wykorzystywali sieć do rywalizacji w świecie Azeroth.

Berger

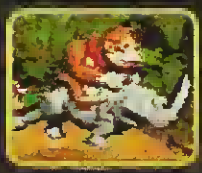
Blizzard'95

PC DOS/WINDOWS 1 CD
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 5 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI
Autoryzowany dystrybutor
CD Projekt (PC CD) 145 zł
Konkurs: cztery razy większa mapa, fantastyczna grafika i tak zwane jaja...

DONKEY KONG



Czy zetknęliście się kiedyś z grą, która od pierwszego spojrzenia zniewoliła was jak perska księżniczka? Ja już to przeżyłem. DONKEY KONG oszolamia. Zniewala. Zmusza do postawienia odwiecznego pytania „JAK ONI TO ZROBILI?!?". Po pierwsze, chwilę po włączeniu konsoli pojawia się ekran wyglądający jak miejsce zapisu stanu gry? Czyżby na SNESie możliwe było by to w inny sposób niż wklepywanie dziwacznych kodów? Tak! W DKC stan gry jest zapisywany. Jak? Nie mam pojęcia, najważniejsze jest to, że następnego dnia możemy bez problemów podjąć przerwaną rozgrywkę (niestety, niezależnie od tego, iloma życiami dysponowaliśmy przedtem, po odczytaniu zapisu dostajemy ich tylko pięć). Przejdźmy jednak do samej gry. Dopiero tutaj widzimy, co znaczy nowoczesna technika. Gwarantuję - takiej grafiki i animacji nie widzieliście wcześniej w żadnej zręcznościówce. Zresztą nic dziwnego – postacie zostały przygotowane na stacjach SILICON GRAPHIC. Wrażenie jest naprawdę piorunujące. Wszystkie ruchy wykonywane są... po prostu płynnie. A te wszystkie ozdobniki, jak np. załamanie po utracie życia czy też strach przed przepaścią – marzenie. W jaki sposób udało się upchnąć tyle danych na jednym małym kartridżu – nie wiadomo (a jest tego naprawdę sporo – kilkanaście postaci, ok. stu poziomów, do tego jeszcze muzyka i sam program).



Wadą wielu zręcznościówek była monotonia pojawiająca się po zaliczeniu kilkunastu poziomów. W tym przypadku natomiast autorzy postanowili co chwila zaskakiwać nas czymś nowym. Możemy więc podróżować w sposób klasyczny, na dwóch małpich łapach, jak też i jechać na nosorożcu, pływać na rybie, skakać na żabie, wystrzeliwać się z beczek, jeździć kopalnianym wagonikiem... Co chwila napotykamy też ukryte przejścia, dodatkowe premie – aż chce się żyć.

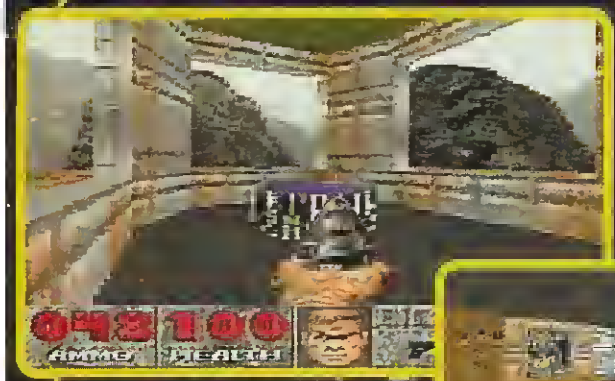
Do tego dochodzi poziom trudności – odpowiednio wyskalowany, na samym początku niezbyt wysoki, później stopniowo wzrastający, w okolicach trzydziestego poziomu coraz częściej zadajemy sobie pytanie – jak to przejść?

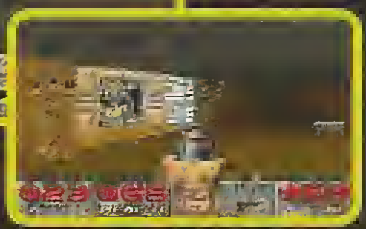
Grać można solo jak też we dwoje, zarówno jako partnerzy, jak też przeciwko sobie.

NINTENDO'94, 1/2 graczy, ocena: 95%

Grę otrzymaliśmy od CMR DIGITAL

DOOM

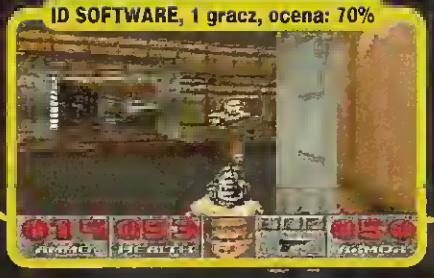


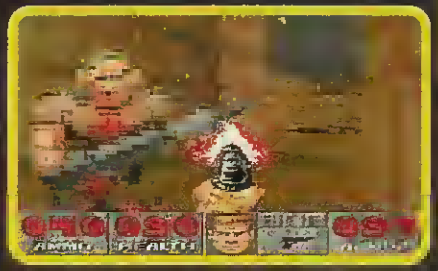


Jeszcze rok temu wydawało się niemożliwe, by na prostą szesnastobitową konsolę ukazała się gra z trójwymiarową, teksturowaną grafiką. A jednak! Wydany nie tak dawno DOOM został przeniesiony na SUPER NINTENDO z dużą dokładnością i z dbałością o oddanie atmosfery pierwowzoru, który jak wiadomo powstał ponad dwa lata temu na PC. Było to możliwe, tylko dzięki rozbudowaniu cart'a, który został wyposażony w odpowiednie układy i stał się małym komputerkiem, korzystającym tylko z układów graficznych i dźwiękowych SNESa.

Jego Wysokość DOOM – przez długi niedoścignięty pod względem technicznym, zaś do dziś niepokonany pod względem atmosfery gry, w wersji na SNESa prezentuje się nieźle. Animacja ma wprawdzie mniej klatek, przez co widoczne są „żabie skoki", ale mimo to daje się bez problemu precyzyjnie celować i bez znudzenia przemierzać kilometry labiryntów. Zmniejszono rozdzielczość, grafika została więc nieco uproszczona, lecz naturalne własności telewizora zacierają te niedoskonałości konwersji. W oczy rzuca się za to znacznie pogorszona jakość potworów, co jednak też nie przeszkadza ich nienawidzieć. Oprócz tego dobrze zrobiono dźwięk, który decyduje o połowie sukcesu – wrzaski i wycia są OK, może nawet zbyt potworne.

John Zabiyaka





ID SOFTWARE, 1 gracz, ocena: 70%

MORTAL K

Yeah! Najwspanialsze dwuwymiarowe mordobicie pojawiło się także w domach SNES-owców. Czy ustępuje ono jakością swym komputerowym odpowiednikom? Czy radość z masakry jest taka sama? Spokojnie, MK3 jest w stanie zadowolić nawet najwybredniejszego gracza. Czternaście digitalizowanych postaci, dwanaście terenów rozgrywek, dwupoziomowe plansze, doskonały dźwięk, a przede wszystkim miodność... Ale o tym już przecież czytaliście dwa miesiące temu, kiedy MK3 pojawił się na naszych łamach. Przez ten czas zamieściliśmy pełen spis tajnych ciosów, fatalities, animalities, combosów itp. Możecie z nich korzystać, sekwencje dla peceta i SNESa są identyczne, prostsza jest natomiast obsługa. Nigdy nie mogłem przyzwyczaić się do pecetowej klawiatury ani do dziwacznych kombinacji amigowym joystickiem. Tutaj natomiast wszystko jest rozwiązane w prosty i elegancki sposób – każdy przycisk ma przyporządkowaną funkcję, wszystko jest pod ręką. Niestety, jest pewien problem – po kilku dniach grania daje się odczuć ból lewego kciuka – kursory na padzie aą dość kanciaste i łatwo poobcierać palce.

Jednego natomiast mi brakuje (jak zresztą we wszystkich KOMBATACH) – nie jest dostępny tryb treningowy. Oczywiście – dla starego wyjadacza to żaden kłopot, natomiast nowicjusz musi się sporo namęczyć. Jednak zawsze znajdzie się jakaś rada. W tym przypadku należy wybrać grę dla dwóch graczy – jeśli nie masz drugiego pada, to podczas walki należy przełączyć posiadanego do drugiego gniazda i nacisnąć START, powtarzając tę operację po każdej wygranej walce.

DOOM i MK3 udostępnił BOBMARK.

SUPER NINTENDO

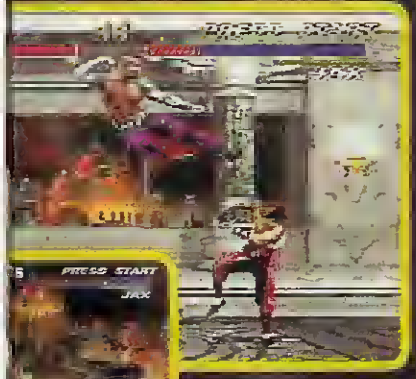
OUNTRY

Na zakończenie słowo o muzyce. Często jest ona traktowana jako uciążliwy dodatek. Tutaj jest doskonala. A podczas etapów podwodnych – wręcz piękna.

Czemu więc ocena nie wynosi 100? No cóż, w chwili kiedy czytacie te słowa zapowiadany jest już DKC2. Warto więc zostawić kawałek skali i dla niego.

PooH

MBAT 3



OK. Koniec. Wszystkich zainteresowanych odsyłam do KOMBAT KORNER SZKOŁY PRZERWANIA z SS'30 i SS'31. I pamiętajcie – cierpliwość czyni mistrza.

PooH

gry tv & konsole

WITAJCIE W ŚWIECIE KONSOL

Przed wami druga odsłona gier konsolowych. Myślę, że każdy z przyjemnością dowie się w co grają ludzie na świecie, zwłaszcza że i u nas rynek rwie się nieustannie do przodu. Tak, PeCety czy Amigi po prostu nie potrafią tego co Playstation czy Jaguar. To już nie te czasy, kiedy konsole mogły być traktowane z pogardą – teraz wywołują nieodpartą tęsknotę... Ale chociaż PeCet to nie kalkulator, a Amiga nadaje się nie tylko do oglądania demek, to każdy kto kocha gry nie powinien w swoich planach pomijać konsol. Pewnego dnia może się po prostu okazać, że został daleko w tyle. Wiecie dlaczego tak mówię? Bo kiedyś miałem 386 i próbowałem grać w STRIKE COMMANDER.

Gulash

CZY WIECIE, ŻE...

● Oto statystyki podsumowujące rok, dane dotyczą Europy. Najlepiej sprzedające się platformy:

1. PLAYSTATION – 58%
2. PC – 18%
3. MEGADRIVE – 12%
4. inne – 12%

Najlepszy producent (według sprzedawców):

1. SONY – 32%
2. ELECTRONIC ARTS – 26%
3. VIRGIN – 22%
4. inne – 14%

Bestsellery roku (jw.):

1. DOOM (PSX) – 26%
2. DESTRUCTION DERBY (PSX) – 20%
3. TEKKEN (PSX) – 14%
4. WIPEOUT (PSX) – 12%
5. MK3 – 12%
6. inne – 16%

Kto wygra wojnę Super-Konsol (również ankieta wśród sprzedawców)?

1. PLAYSTATION – 64%
2. ULTRA 64 – 36%

Czy 1996 będzie dobrym rokiem dla gier?

1. TAK! – 94%
2. NIE! – 6%

● Konsola NINTENDO ULTRA 64 została pokazana dziennikarzom i graczom w Japonii podczas SHOSHINKAI SHOW. Zebrata entuzjastyczne recenzje, podobno graficznie może więcej niż PLAYSTATION. Zobaczymy za rok (Europa), zaś Amerykanie za pół.

● Pierwsza piątka gier na CD (wszystkie systemy) w Anglii według sprzedaży na początek stycznia wygląda tak:

1. FIFA '96 (PSX, PC)
2. SCREAMER (PC)
3. MORTAL KOMBAT 3 (PSX, PC)
4. VIRTUA COP (SATURN)
5. ENCARTA'96 (PC)

Pierwsza piątka gier na cart'ach (jw):

1. FIFA SOCCER'96 (MD i SNES)
2. PREMIER MANAGER (MD)
3. KILLER INSTINCT (SNES)
4. DONKEY KONG LAND (GAMEBOY)
5. DOOM (JAGUAR, SNES, SEGA 32X)

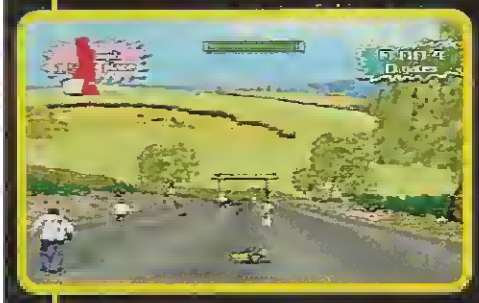
● SuperNowości i SuperPrzeboje FIFA SOCCER '96 (PSX) – 100 tys. zamówień pierwszego dnia, Europa VIRTUA FIGHTER 2 (SATURN) – 1.000.000 (mition) sprzedanych przez miesiąc, Japonia

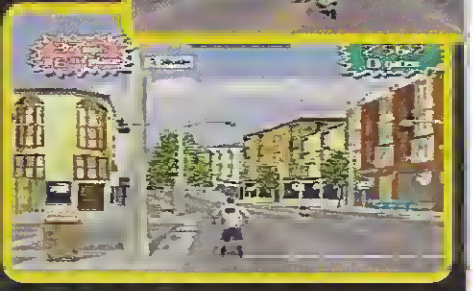
● TIPSY i KODY z ostatniej chwili:

WARHAWK (PSX): 2. KW, KW, O, X, TR, X, O, TR 3. X, TR, TR, X, X, O, O, KW 4. O, KW, KW, O, O, X, TR, O 5. KW, X, X, O, KW, O, TR, X 6. KW, O, TR, KW, O, X, X, TR

MK3 (PSX): Na ekranie ze słowami RAIDENA, szybko wciśnij: – X, O, TR, R1, R1, R2, R2, R1, R1 powinieneś usłyszeć głos SHAO KAHNA. Wciśnij START, na ekranie opcji zatrzymaj się na słowia KOMBAT i wciśnij GÓRA. Pojawi się znak zapytania, FIRE, i jesteś w CHEAT MENU, gdzie można np. włączyć SMOKE'A.

ESPN EXTREME GAMES





Przyznajcie, że zawsze chcieliście poszaleć na ulicy swego miasta w słoneczny dzień na desce czy rolkach. Dzięki tej grze staje się to możliwe, można wyżyć się właśnie na skateboardzie czy rollerblade'ach, a oprócz tego na rolkowych sankach i rowerze górskim. Nie tylko w mieście, ale na różnych, pełnych niebezpiecznych zakrętów i przeszkód doskonale przygotowanych trasach.

Oczywiście, jak przystało na wyścig są też i inni zawodnicy. Raczej nie są mili, odpychają, podstawiają nogi, ale hej, ty możesz robić to samo! Liczy się przecież tylko zwycięstwo! Podczas wyścigu należy zaliczać bramki pełniące rolę punktów kontrolnych, odpowiednio w nie wskakując. Poza tym na drodze znajdują się różne power-up'y dopalające zawodnika. Każdy sprzęt ma swoje plusy i minusy. Dla przykładu, sanki posiadają najmniejsze przyspieszenie, ale też potrafią osiągnąć największą prędkość. Można zapisywać przebieg turnieju na MEMORY CARD, grę umilają wstawki filmowe, które na szczęście można wyłączyć.

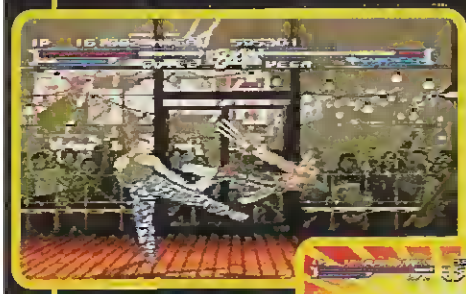
Grafika bardzo dobra, wszystko digitalizowane w odpowiedniej ilości kolorów. Animacja bardzo płynna, nic nie zwalnia. Dźwięk doskonały, samplowane odgłosy tarcia kółek o ulicę, jęki pobitych i oczywiście znakomita, przetworzona cyfrowo muzyka. Miodność – bardzo duża, zwłaszcza że gra jest trudna. Na pewno w kilkanaście godzin nie wygrasz wszystkich wyścigów we wszystkich kategoriach. Polecam grę wszystkim fanom gier sportowych i wyścigów. Oczywiście jest opcja gry na dwie osoby (ekran na pół).

Gulash

ESPN i WARHAWK dystrybuuje firma LANSER

SONY'95, 1/2 graczy, Memory Card, ocena: 80%

STREET FIGHTER THE MOVIE



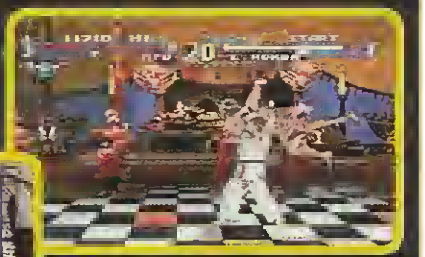
Firma CAPCOM zlecila tę robotę znanej skądinąd firmie ACCLAIM, która na bazie kinowej wersji STREET FIGHTERA stworzyła grę z digitalizowanymi postaciami prosto z filmu – najpierw w wersji automatowej, teraz już na PLAYSTATION. Tak, tak, Jean-Claude van Damme też się zalapał, oczywiście jako Guile, a Kylie Minogue w roli Cammy prezentuje się całkiem nieźle. Wszechobecne wstawki z filmu doskonałej jakości dopychają kompakt do pełna.

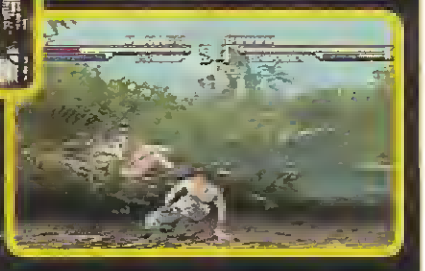
Dostępnych jest kilka trybów gry, od MOVIE (gdzie gracz odgrywa rolę Guile'a) aż po STREET BATTLE, czystą walkę bez wstawek filmowych. Oczywiście, obecne są wszystkie ciosy, combosy i SuperCombosy postaci, których jest 15. Jest nowa postać – SAWADA, który prezentuje coś pomiędzy Ryu a Guile, jest ukryty AKUMA, wszystkie ciosy łącznie z SUPER COMBOS rozpisane są dokładnie w instrukcji. Wszystkie taktyki pasują. To po prostu nowa odsłona starej gry.

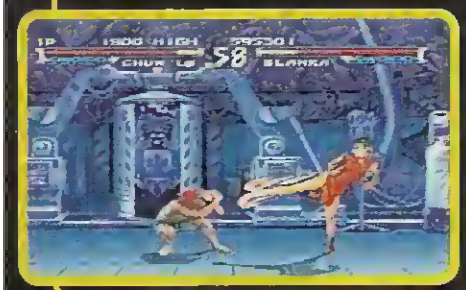
Jeśli chodzi o animację, to seria MORTAL KOMBAT bije STREET FIGHTER THE MOVIE na leb. Street Fighterzy nie posiadają tyle klatek animacji co Kombatanci, co więcej, wyraźnie mają ich za mało! Właśnie przez to i tylko przez to ocena zostaje drastycznie obniżona.

Jeżeli zaś jesteś fanem STREET FIGHTERA, to STREET FIGHTER THE MOVIE mimo to spodoba ci się. Miodność pozostała taka sama, czyli na najwyższym poziomie. W oczekiwaniu na STREET FIGHTER ALPHA (najnowszy z serii), można pograć w THE MOVIE. Zwłaszcza, że w tej chwili to jedyny STREET FIGHTER dostępny na PLAYSTATION. Ja jednak już przyzwyczaiłem się do nowej jakości, którą prezentują TOSHINDEN (miesiąc temu) i TEKKEN (za miesiąc).

Gulash





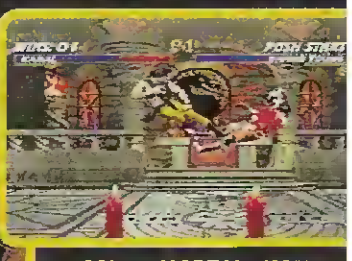


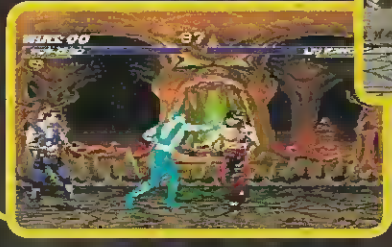
ACCLAIM'95, 1/2 graczy, Memory Card, ocena: 75%

MK3

MORTAL KOMBAT 3 w wersji na PLAYSTATION jest trochę lepszy niż na PENTIUM 90. Animacja jest szybsza, grafika jest wyraźniejsza i ma więcej kolorów. Pełny opis gry, razem z ciosami, które oczywiście pasują w SS'30. MORTAL KOMBAT 3 rządzi!!!

Gulash





MIDWAY'95, 1/2 gr., ocena: 90%

WARHAWK

Międzynarodowy terroryzm znowu daje o sobie znać. Niejaki Kreel zapragnął porządzić światem, zaś jego armia nieźle daje w kość siłom Zjadnoczonych Narodów. Wywiad donosi, że oddziały Kreela przemieszczają się bardzo szybko, dzięki nowemu rodzajowi paliwa, które stosują. Jako najlepszy pilot nowego pojazdu WARHAWK wiesz, co masz zrobić. Musisz zniszczyć wszystko, co się rusza i wyrwać draniowi nowe paliwo, aby naukowcy w bazie mogli przeprowadzić odpowiednie testy.

Gra podzielona jest na sześć misji, w których należy siać pożogę. W każdej misji trzeba zniszczyć olbrzymią ilość wrogich celów. Ogromne stacje, wielkie statki, inteligentne gigantyczne działa – jednym słowem jest co wysadzać w powietrze. WARHAWK to genialny sprzęt. Zabiera niesamowitą wręcz ilość broni przydatnej w eksterminacji przeciwników, jest bardzo sterowny i posiada regenerujący się pancerz. Przed i po każdej misji, pełnoekranowe filmy wprowadzają w klimat gry i pełnią rolę odprawy przed kolejną misją.

Przygotujcie się na niezły szok po odpaleniu WARCHLAKA, ta gra pokazuje co PLAYSTATION potrafi, a potrafi tak wiele, że kopara odbija się od ziemi. Graficznie WARHAWK stoi na najwyższym poziomie. Nie widziałem innej gry, która była by tak płynna, tak szybka i miała by tak znakomitą grafikę. To, co dzieje się na ekranie przypomina przerenderowaną wcześniej akcję, lecz zapewniam, wszystko to dzieje się w czasie rzeczywistym! Gracz ma pełną swobodę ruchów, widoku, i może zrobić takie piekło, że inne gry chowają się ze wstydu! Jeśli zaś chodzi o muzykę, jest pompatyczna, symfoniczna i czerpie garściami z chlubnego wzorca jakim niewątpliwie jest WING COMMANDER 3. Doskonale pasuje do tego, co dzieje się na ekranie.

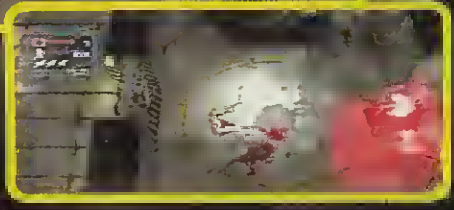
WARHAWK ma tylko jedną wadę. Jest stanowczo za krótki! Te 6 misji na najniższym poziomie trudności da się wylatać w 10 godzin! Szkoda, bo WARHAWK stałby się grą, dla której warto kupić PLAYSTATION. Mimo to, zalecam choćby obejrzenie tej gry. To, co zobaczycie, może przyprawić was o drżenie gałek ocznych, co stało się w moim przypadku.

Gulash

SONY'95, 1 gracz, ocena: 90%

Gry LOADED, MK3 i SF MOVIE udostępnita firma DISCOMP

LOADED

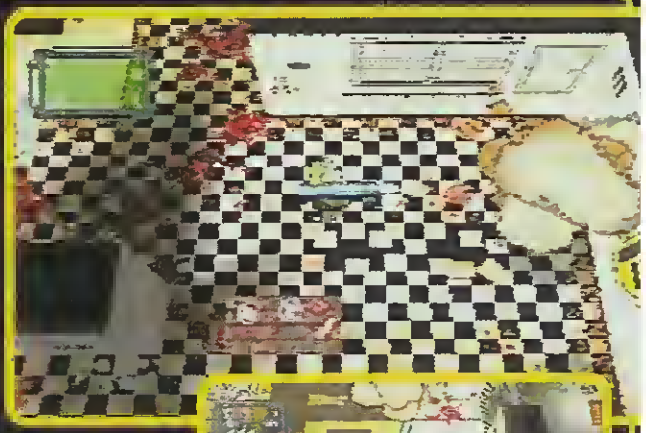


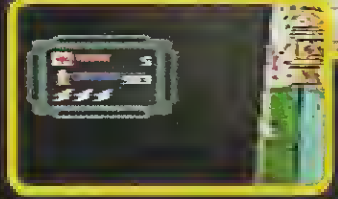
widziana w lekkim rzucie, w której zadaniem gracza jest całkowita eksterminacja wszystkiego co się rusza, odnajdywanie kluczy do drzwi i przechodzenie na następne poziomy. Na początku będzie to ucieczka z ekstremalnie strzeżonego więzienia, potem będą to kolejne misje, oczywiście pełne obiektów do zniszczenia. Poziomów jest 15, każdy z nich jest dosyć rozległy (1-3 godziny grania). Pożogę siejemy jednym z sześciu morderców, każdy z nich dysponuje inną bronią, zbroją i szybkością. Polecam miotacz ognia, efekty graficzne są wręcz niesamowite!!!

Jest kilka powodów, dla których LOADED sprzedaje się jak świeże bułeczki. Po pierwsze, szybka trójwymiarowa grafika – można oddalać i przybliżać widok z kamery. Po drugie, 16 milionów kolorów obłędnie wygląda na ekranie. Po trzecie, niesamowita muzyka i afekty dźwiękowe wspaniale pasują do gry. Sama gra zaś, to po prostu projekcje z cyklu Światło-i-Dźwięk na ekranie twojego TV. Polecam choćby obejrzenie kilku eksplozji... czegoś takiego jeszcze w życiu nie widzieliście!!!

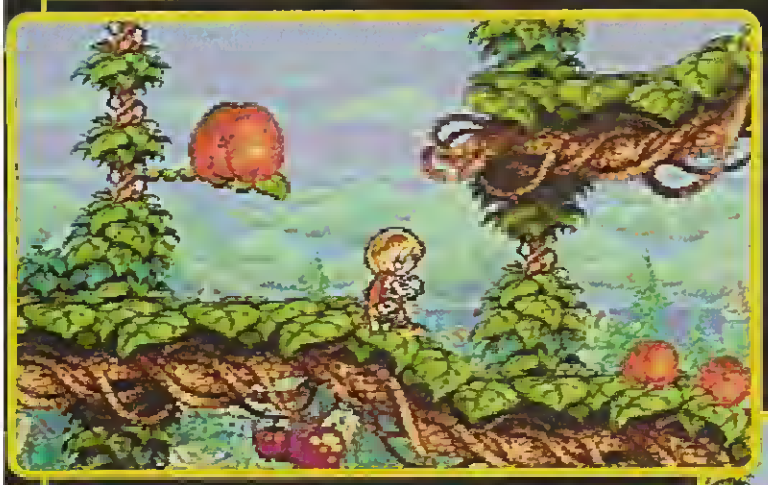
Ta gra nie nudzi się po kilku godzinach, nie da się jej przejść w trzy dni, a jeśli włączy się opcję dla dwóch graczy – kilka godzin wyrwane z życia gwarantowane. Po każdej misji można zapisać stan korzystając z MEMORY CARD. Jedyną wadą LOADED jest lekkie spowolnienie akcji w sytuacji, gdy na ekranie znajduje się za dużo obiektów (np. ponad 10 przeciwników). Naprawdę widziałem już sporo gier w swoim życiu recenzenta. O LOADED mogę najkrócej powiedzieć – KOZAK!

Gulash





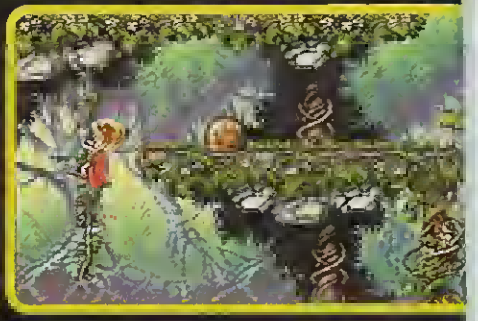
GREMLIN'95, 1/2 graczy, Memory Card, ocena: 90%

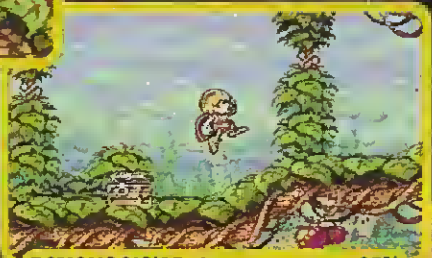


FLINK

Historia ta opowiada o niesamowitych przygodach Flinka, wywodzącego się z królewskiej rodziny, której spokój został zmącony przez chciwych czarodziejów. Porwali oni całą ferajnę pomijając przy tym naszego księcia, od dziecka wykazującego się przedziwnymi uzdolnieniami. Młodzieniec postanowił udać się do odległej krainy, w której zostali uwięzieni jego krewni.

FLINK jest klasyczną platformówką zawierającą elementy przygodowe, podobną trochę do ELFA, jednak zawierającą więcej elementów krajoznawczych. Grafiką i urokiem bije większość konkurencyjnych pótkoskoczków, ze względu na przecudowną graficzkę, dopracowaną perfekcyjnie. Wszystkie postacie są duże, świetnie animowane, narysowane z niesamowitą dbatością o szczegóły. Tytułowy Flink posiada wiele klatek miłej animacji, reprezentującej swobodę ruchów i precyzję wykonywanych zadań. Sterowany czterema przyciskami FIRE wykonuje niesamowite ewolucje. Potrafi wspinać się, biec, czołgać, podnosić przedmioty, rzucać nimi, czytać, używać wszystkiego na wszystkim. Pięknie współgrającymi cechami są dwuplanowe tła. Pierwsze, po którym chyżo hasa sobie sterowany przez nas młodzieniec i drugie, wypełniające pierwszy plan o zapierającej dech w piersiach sile ekspresji.





PSYGNOSIS'95, 1 gracz, ocena: 95%

Świat zaczerpnięty został z bajek, jakie kiedyś mamy, babcie i ciocie opowiadały nam na dobranoc, próbując wzbudzić w nas zainteresowanie, trwogę, a chwilami nawet zadumę. Jest on uzupełniony o elementy fantasy – przewijające się w tle smoki, czarownice, gnomy, trolle. FLINK ma szansę stać się dla wielu z nas wzorem niedoścignionym, stawianym jako przykład dla innych próbujących w tej dziedzinie co nieco zdziałać. Życzylbym sobie i wam, aby tego typu publikacji bylo jak najwięcej.

Wicik

Grę udostępnita firma CLOCK

gry & tv konsole

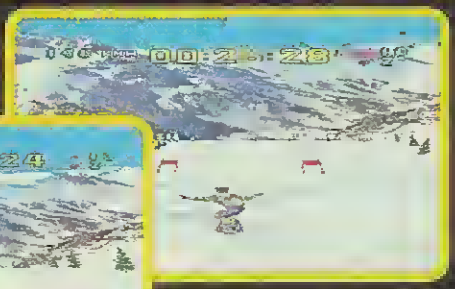
PC CD JAGUAR PlayStation

RAYMAN

Rewelacyjna platformówka ze znakomitą, renderowaną grafiką (PLAYSTATION i JAGUAR – 65 tys. kolorów, PC – 256 kolorów). Znakomita animacja, dochodząca do 60 klatek na sekundę. Doskonały, krystalicznie czysty dźwięk towarzyszący twoim zmaganiom. Ponad 50 perfekcyjnie wyrenderowanych postaci przewijających się w grze. 60 poziomów pełnych niebezpieczeństw podzielonych na 6 światów. Inteligentni nieprzyjaciele, uczący się twojego stylu gry. Niebanalny scenariusz, mnóstwo power-up'ów do zebrania i sklepików do odwiedzenia. Jeśli lubisz platformówki, zaręczam, że do RAYMANA wracać będziesz często. Tak często, aż go skończysz.

Najcudowniejsza wersja jest na JAGUARA – niesłychanie kolorowa i dokładna gratika, super płynność i w ogóle czadl Na PC jest trochę skromniej, ale gracze mają równie

VAL D'ISERE SKIING



W tej gierce, jak wskazuje nazwa, można pojeździć sobie na nartach lub na snowboardzie w jednej z najsłynniejszych narciarskich miejscowości – Val d'Isere. Jak zapewne wiecie, odbywa się tam wiele konkurencji alpejskich pucharu świata. Tory, po których przyjdzie nam zjeżdżać, podobno zostały odtworzone z istniejących, przyjemność grania więc rośnie.

Do wyboru narty i snowboard. Różnią się od siebie nie tylko wyglądem, lecz i specyfiką jazdy. Snowboard (którego jestem wielkim fanem) kontroluje się nieco toporniej niż narty, przez co staje się trudniejszą opcją. Ścigać można się z czasem lub wziąć udział w jednej z konkurencji (slalom, slalom gigant) walcząc z najlepszymi światowymi zawodnikami. Jako przeszkody często pojawiają się muldy, dziury w śniegu z przeświturającą ziemią, jeżdżą też inni amatorzy śniegowych desek. Występują też różnice wysokości, w związku z czym można sobie efektownie poskakać i usłyszeć YEAH! od komentatora.

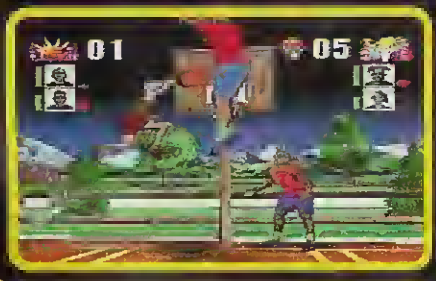
Grafika, mimo że niczym nie szokuje, stoi na przyzwoitym poziomie. Animacja jest szybka i superpłynna, bardzo tadne tło. Muzyka niezła, kilka przyjemnych motywów w takt dźwięków wydawanych przez sunące po śniegu narty. Gra się przyjemnie i czas szybko upływa. SKIING and SNOWBOARDING to dobra gra.

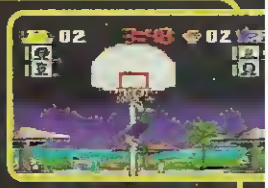
Gulash

ATARI'95, 1/2 graczy, ocena: 75%

Dystrybutor: MIRAGE

WHITE MAN CAN'T JUMP





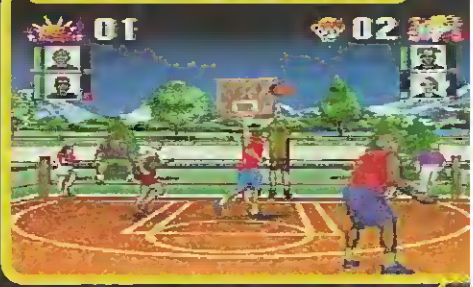
Zapewne wielu z was oglądało Jilm, który nosi taki sam tytut. Niestety, w grze nie wcielamy się w postacie grające główne role, tylko w podobnych glupków pragnących zarobić forsę na grze w koszykówkę. Do wyboru 15 dwuosobowych drużyn, mecze rozgrywane są na czterech różnych boiskach. Każdy z zawodników posiada charakterystyczne cechy, takie jak skuteczność, szybkość i siła. Posiadają też SuperPaczki, które są bardzo efektowne i w 100 procentach skuteczne.

O samej rozgrywce nie da się wiele powiedzieć. Bieg, podanie i rzut albo paczka. Jeśli przechwyciłeś piłkę przeciwnika – należy wynieść ją poza „trumnę" i dopiero wtedy rozpocząć atak. Nie ma tu fauli, można odpychać i przewracać przeciwników bez obawy o karę. Gra się przyjemnie, pokonanie wszystkich drużyn zajmie wiele czasu nawet najlepszemu „koszykarzowi". Zwłaszcza, że dochodzą turnieje.

Postacie zawodników są bardzo dokładnie digitalizowane, widać im twarze i palce u rąk (!). Animacja czasem zwalnia, zapewne ze względu na dużą ilość wykorzystanych tekstur – lecz nie przeszkadza to zbytnio w grze. Dźwięk niezły, muzyczka na początku i „trash talking" (czyli bluzgi) rzucane przez zawodników podczas gry. Gra jako pierwsza wykorzystuje przejściówkę na 4 joypady, która umożliwia grę w cztery osoby jednocześnie.

Gulash

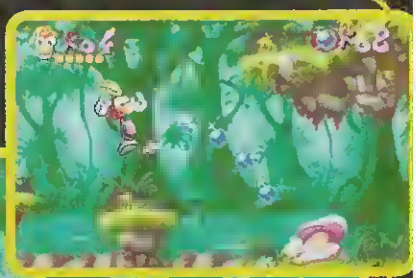
ATARI'95, 1/2/3/4 graczy, ocena: 80%

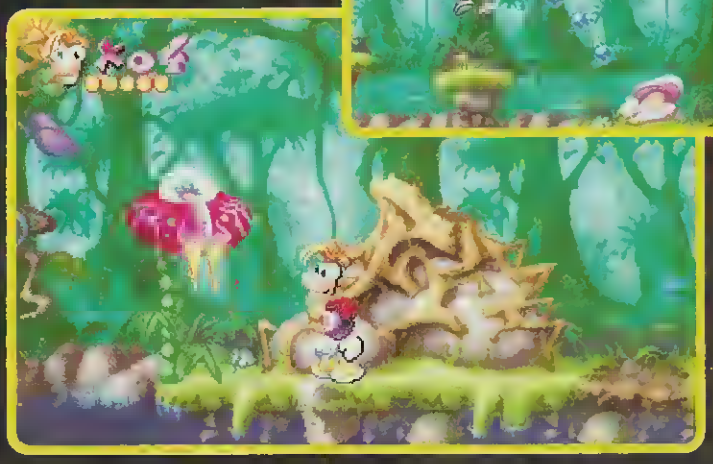


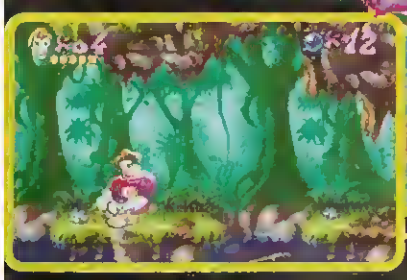
wspaniałe odczucia. Wersja na PLAYSTATION też nie jest uboga, ale ma trochę mniej wyrażną grafikę. RAYMAN to rewelacja na miarę DONKEY KONG COUNTRY.

Nie potrafię o tej grze powiedzieć nic złego. Ale co ja będę karmił was molmi rozterkami recenzenta. RAYMAN został przez siostrę Gordona okrzyknięty najlepszą grą 1995 r., a ona NAPRAWDĘ lubi platformówki. Kończy je WSZYSTKIE. Posłuchajcie jej.

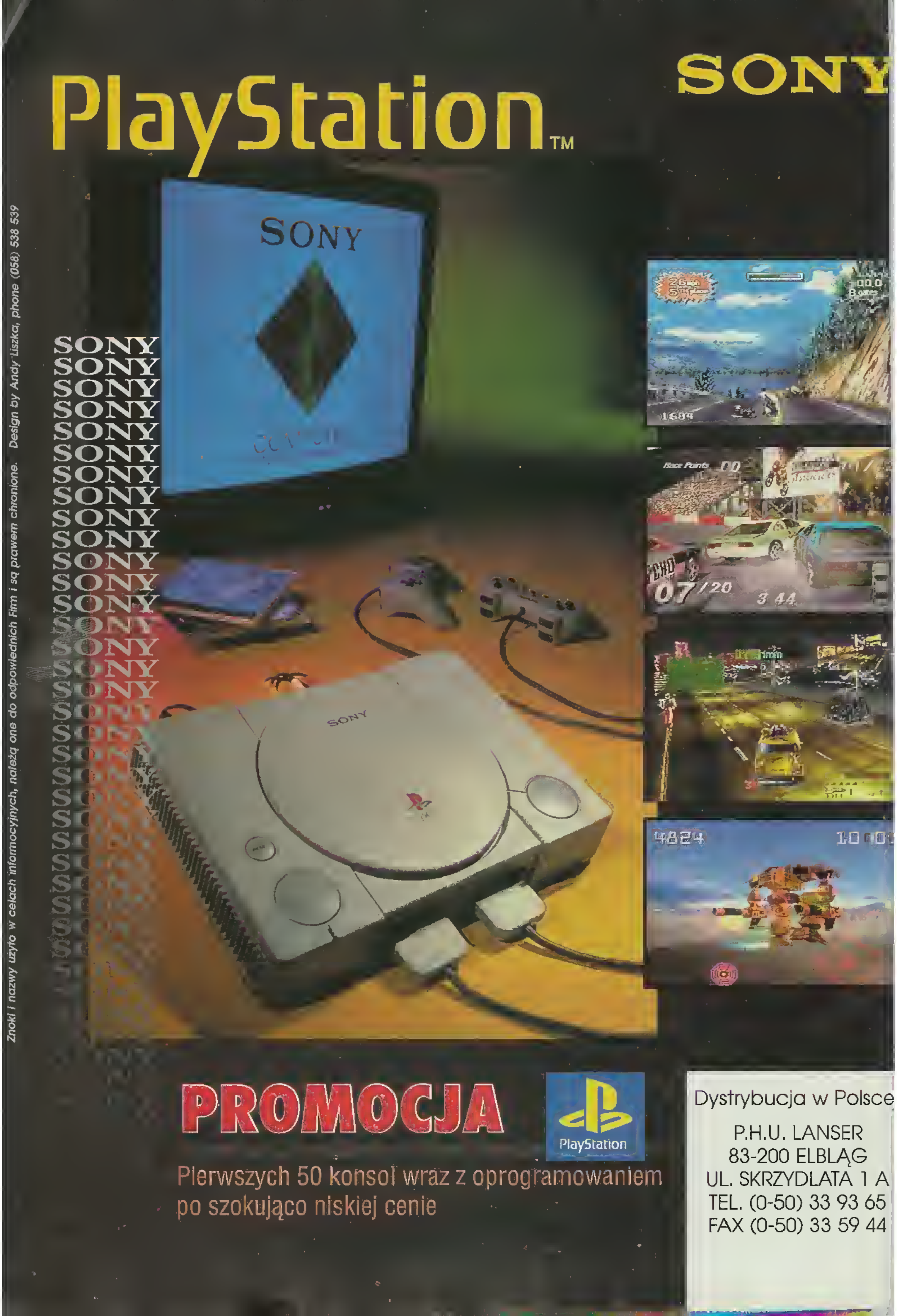
Gulash







UBI SOFT'95, 1 gracz, ocena: 95%


PlayStation™
SONY
SONY
PROMOCJA
PlayStation
Pierwszych 50 konsol wraz z oprogramowaniem
po szokująco niskiej cenie
Dystrybucja w Polsce
P.H.U. LANSER
83-200 ELBLĄG
UL. SKRZYDLATA 1 A
TEL. (0-50) 33 93 65
FAX (0-50) 33 59 44
Znaki i nazwy użyto w celach informacyjnych, należą one do odpowiednich Firm i są prawem chronione. Design by Andy Liszka, phone (058) 538 539

Sześć razy TEAC!

Testowaliśmy już w redakcji pierwszy profesjonalny CD-ROM sześciokrotnej prędkości firmy Plextor (SS'26). Od tej pory na rynku pojawiło się stado konkurentów – napędy Creative Labs 6X, NEC Multispin 6X oraz omawiany TEAC CD-56EK.

Czytnik TEAC CD-56EK rozpoczęto produkować już w kwietniu zeszłego roku. Na polskim rynku pojawił się on z kilkumiesięcznym opóźnieniem. Nie ma tego złego co by na dobre nie wyszło, gdyż od tamtej pory nastąpiła znacząca obniżka ceny urządzenia. Napęd TEAC nie jest tylko obiektem rozmarzonych westchnień, jak omawiany wcześniej 6PLEX. To CD-ROM w zasięgu ręki przeciętnego użytkownika, który chciałby wykorzystać go w domu.

Instalacja

Napęd sprawił kilka mniej i bardziej przykrych niespodzianek przy instalacji. Po pierwsze nie daje się wyjąć golymi rękami zworki ustawiającej tryb MASTER/SLAVE. Przeszkadza w tym zagięta metalowa część obudowy. Niby nie trzeba przestawiać tej zworki często, ale uciążliwa jest każda zbędna dłubanina śrubokrętem.

Na dobry początek po włożeniu do komputera i podłączeniu do kontrolera napęd nie chciał działać. Okazało się, że źle współpracuje on z dyskami firmy Conner, co jest zaznaczone małymi literkami w instrukcji. Pech chciał, że jestem szczęśliwym posiadaczem właśnie takowych twardzieli. CD-ROM zaskoczył prawie bezboleśnie na innym komputerze z dyskiem Caviar.

Niewygodna była instalacja programowa. Odpowiednie drivery trzeba ręcznie przegrać z dyskietki i wpisać do systemowych plików konfiguracyjnych. Automatyczna instalacja dostępna jest jedynie pod Windows. Dodatkowo pod DOS zalecane jest korzystanie z załączonego programu realizującego CD-ROM extensions firmy Corel zamiast standardowego MSCDEX'a.

Użytkowanie

Kiedy już przejdziemy przez koszmarną instalację, okaże się że CD-ROM firmy TEAC to całkiem przyzwoity kawał sprzętu. Zacznijmy od ogólnych oględzin.

Na płycie czołowej jest tylko jeden przycisk (EJECT), pokrętło regulacji głośności oraz gniazdko na słuchawki. Elegancko rozwiązano mechanizm ładowania kompaktów. Najpierw otwiera się klapka, chroniąca wnętrze urządzenia przed pyłem i innymi zanieczyszczeniami, dopiero później wyjeżdża półka. Ta ma dwie ciekawe własności. Po pierwsze porusza się szybko, co przy wielokrotnym przekładaniu płytek jest szczególnie istotne. Po drugie ma wbudowane specjalne uchwyty, dzięki którym można zabezpieczyć płytkę przed skokami w górę i w dół. Z ciekawostek można wymienić możliwość zablokowania przy pomocy zworki wymiany płytki. Dla przeciętnego użytkownika jest to absolutnie bez sensu, na przykład w sklepowym komputerze do prezentacji będzie nieocenione.

TEAC CD-56EK jest urządzeniem typu ATAPI. W jednym z poprzednich artykułów o kartach dźwiękowych obiecałem napisać o tym małe conieco i teraz mam dobry pretekst by o tym szerzej wspomnieć. ATAPI jest standardem powstałym na bazie ATA. Żeby wszytko dobrze zrozumieć, trzeba jak to zwykle bywa zacząć od początku.

ATA (skrót od AT Attachment) to w gruncie rzeczy to samo co IDE (jedną z możliwych interpretacji jest Integrated Drive Electronics): implementacja twardego dysku, w którym kontroler zintegrowany jest z samym napędem. W ten sposób oszczędza się na kosztach interfejsu oraz łatwiej jest o kompatybilność między sprzętem różnych firm. Boom na to rozwiązanie zaczął się w późnych latach 80. ATA to prosty standard, zamożniejsi wybierali droższe rozwiązania, np. SCSI.

ATA-2 to zgodne „w dół" rozszerzenie standardu ATA (IDE). Najważniejszymi udoskonaleniami są nowe, szybsze tryby PIO i DMA, dzięki którym znacznie zwiększyła się wydajność. Dodatkowo wprowadzono dopracowaną komendę identyfikacji napędu, która podaje programom wszystkie potrzebne jego parametry, co jest niezbędne dla Plug and Play.

ATA-PI (skrót od ATA Packet Interface) to jak na razie robocza wersja standardu opracowanego z myślą o takich urządzeniach jak napędy CD i taśmowe, które podłącza się do portu ATA. Fundamentalną zaletą sprzętu ATAPI jest niska cena oraz to, że będzie działał na każdym PC ze sterownikiem IDE. Mimo że napędy CD ATAPI korzystają z interfejsu przeznaczonego dla twardego dysku, nie oznacza to, że zachowują się jako taki. Przeciwnie, z punktu widzenia programów są kompletnie inne i bardziej przypominają urządzenie SCSI. Z tego powodu, aby z nich korzystać pod DOS i Windows nadal trzeba ładować odpowiednie drivery oraz nie można bootować systemu operacyjnego z CD-ROM'u.

Wydajność

Aby zapewnić dobrą wydajność czytnika, producent wyposażył go w 128 KB bufor danych. Program testujący CD Index, który daje przybliżone wartości osiągów CD-ROM'ów wykazuje dla napędu TEAC transfer rzędu 900 KB/s z groszem. Aby podtrzymać maksymalną szybkość przesyłania danych procesor musi odstąpić 30% czasu.

Należy zaznaczyć, że na razie jedynymi wymiernymi korzyściami posiadania napędu sześciokrotnej prędkości będzie krótsze wczytywanie gier oraz szybsze przegrywanie plików. Nie znajdzie to praktycznie odzwierciedlenia w aplikacjach multimedialnych. Dzieje się tak, gdyż rozwój technologii CD-ROM nie idzie w parze z modernizacją standardów komputerowych. Na przykład do odgrywania filmików zapisanych w formacie MPG, sześciokrotny napęd musi zwolnić do podwójnej prędkości. Można oczywiście oglądać materiał video w przyspieszonym tempie, tak jak przy przewijaniu na wizji kasety w magnetowidzie, ale jest to delikatnie mówiąc niezbyt przydatne.

Podsumowanie

Napęd jest sprzedawany z partii przeznaczonej do montowania w nowych komputerach. Użytkownik dostaje więc szare kartonowe pudełko oraz kserowaną instrukcję. Instalacja czytnika nie jest procesem zbyt przyjemnym, a posiadaczy twardych dysków firmy Conner może doprowadzić do furii. Najważniejsze jest jednak to, że daje się już kupić za rozsądną cenę czytnik CD sześciokrotnej prędkości.

Jacek Marczewski

W pudełku:
- napęd TEAC CD-56EK
- kabel CD-Audio
- kabel IDE
- 1 dysk 3,5" z oprogramowaniem pod DOS i Windows

Dystrybutor: Ultramedia
ul. Nowogrodzka 4, 00-513 Warszawa
tel. (0-22) 628-80-74
Cena: 799,- zł (zawiera VAT)

Jak kupić komputer?

Przygoda z PC zaczyna się niewinnie, zwykle w szkolnej pracowni informatycznej lub u kolegi. Z reguły dopiero później udaje się namówić rodziców do kupna własnego sprzętu. W grę wchodzi spora suma pieniędzy, nic więc dziwnego, że każdy chce wydać je jak najlepiej. Powstaje pytanie...

Ten temat powtarza się w bardzo wielu listach przychodzących do redakcji. Sprawa jest o tyle skomplikowana, że na tak postawione pytanie nie ma prostej i jednoznacznej odpowiedzi. W przeciwnym razie wszystkie firmy konsultingowe dawno poszłyby z torbami. Dużo łatwiej jest częstokroć określić, jakiego komputera nie kupować. Problem jednak okresowo się nasila, zwykle w koincydencji z ukazaniem się kolejnego procesora. Postanowiliśmy więc naświetlić sytuację taką, jaka ona jest w chwili obecnej. Poniżej znajdują się ogólne wytyczne, którymi należy się kierować przy doborze poszczególnych elementów komputera. Dotyczy to głównie osób, które decydują się na samodzielną rozbudowę posiadanego pecceta, bądź też chcą zmontować go „od zera". Zakładamy więc pewną znajomość tematu i jednocześnie przestrzegamy przed zbyt pochopnymi działaniami. Komputer to delikatne urządzenie elektroniczne, które można bardzo łatwo uszkodzić.

Płyta główna

Płyta główna musi mieć architekturę z szyną lokalną, bez tego nie ma mowy o dobrej wydajności. Do niedawna na rynku panowały płyty z architekturą VESA LOCAL BUS. Rozwiązanie to jest dobre, gdyż VLB jest szybka i relatywnie tania. Obecnie jest ona jednak wypierana przez nowocześniejszą, choć nieco bardziej kosztowną architekturę PCI.

Przy wyborze płyty głównej ważnych jest ponadto kilka rzeczy. Po pierwsze, jeżeli decydujesz się na zakup architektury linii 486, to płyta powinna gwarantować łatwą rozbudowę, a więc umożliwiać obsadzenie procesora Pentium. Dzisiaj może się to nie przydać, ale za kilkanaście miesięcy będzie jak znalazł. Drugą rzeczą na którą trzeba zwrócić uwagę to firma i jaka wersja BIOS'u zamontowanego na płycie. Osobiście preferuję BIOS firmy American Megatrends (AMI), z innych popularnych można wymienić kostki firmy AWARD oraz PHOENIX. BIOS powinien bezpośrednio współpracować z dużymi dyskami (większymi od 504 MB) oraz być zgodny ze standardem Plug & Play. Jeśli zdecydujesz się natomiast na technologię Pentium, to najkorzystniejsze jest zakupienie oryginalnej płyty firmy Intel, np. Triton.

Na płycie głównej powinna się znajdować pamięć podręczna (cache memory), która w istotny sposób przyspiesza współpracę procesora z pamięcią główną. Dobre efekty daje 256KB pamięci podręcznej.

Najstarszy „wiatrak" od zasilacza w redakcji

Procesor

Dla tych którzy przespali ten doniosły moment oglaszam, że procesor 80386 na stałe poszedł do lamusa. Jeżeli kupujesz nowy komputer, to w ogóle zapomnij, że coś takiego kiedykolwiek istniało. Procesor 386 jest niezwykle tani, ale żaden z wydanych na przestrzeni ostatniego roku programów nie będzie na nim pracował w rozsądnym tempie.

Zakładając, że musisz liczyć się z pieniędzmi, absolutnym minimum wydaje się być w tej chwili 486DX2. Sam do niedawna pracowałem na zwykłym 486DX. Wielu z was się uśmieje, ale przy wyżyłowanej konfiguracji i dobrym osprzęcie można z niego całkiem sporo wydusić.

Nie wolno zapominać, że procesor jest tylko jednym z wielu elementów mających wpływ na szybkość działania komputera. Jeśli decydujesz się na procesor klasy 486, można zamiast oryginalnego Intela kupić tańsze i nieco szybsze kostki AMD. Są one montowane między innymi w komputerach Compaq, a więc raczej nie ma się czego obawiać. Jednym z ekonomicznych chwytów jest tzw. overclocking, czyli ustawienie zegara taktującego procesor na nieco wyższą częstotliwość niż przewidział producent, na przykład 486DX33 na 40 MHz. Technika przyspiesza działanie procesora, ale może prowadzić do jego uszkodzenia (przegrzania).

Jeżeli masz pieniądze, nie wahaj się nad kupnem procesora Pentium. Nie ma co ładować się w Pentium 60, gdyż daje on porównywalne osiągi z 486DX4 a jest o wiele droższy. Warto zaopatrzyć się natomiast w Pentium 90 lub Pentium 100 – są to rozwiązania w tej chwili optymalne, ponadto zapowiada się obniżkę cen o 20–30%. Szybsze procesory są na razie zbyt drogie w stosunku do mocy obliczeniowej.

Pamięć

Pamięci są zawsze kłopotliwe z jednego jedynego powodu – są bardzo drogie. Wiąże się to ze skomplikowaną technologią wytwarzania szybkich układów RAM.

Gardłowe minimum w świetle obecnie wydawanych gier to 4 MB. Jest z tym bardzo ciasno i wiele z nowych gier nie zechce się w takiej przestrzeni pomieścić. Aby czuć się w miarę komfortowo trzeba się szarpnąć na kupno 8 MB, a optimum obecnie 16 MB pamięci. Na tym ostatnim daje się już w miarę komfortowo pracować nawet na Windows 95.

Pamięci mogą być 16-bitowe lub 32-bitowe, w żargonie – krótkie lub długie. Nowością są tzw. pamięci EDO RAM wykonane w nieco innej technologii, dzięki czemu są szybsze o ok. 10% od pamięci konwencjonalnych. To, jakie pamięci są ci potrzebne, zależne jest od rodzaju płyty głównej. Tutaj mała uwaga techniczna. Jeżeli kupiłeś płytę PCI, to nie obsadzaj banków pamięciami 8 MB, gdyż mogą nie działać. Błąd ten zapewne zostanie poprawiony w nowszych wydaniach płyt głównych.

Kontroler

Kontroler zajmuje się obsługą twardych dysków i napędów dyskietek. W nowszych rozwiązaniach jest on zintegrowany z płytą główną. Jeśli nie stać cię na takie cudo, najlepiej kup kontroler EIDE, który umożliwia podłączenie do czterech urządzeń IDE. Oczywiście powinien on współpracować z szyną lokalną, by zapewnić duży transfer danych. Takie możliwości oferuje np. karta Super Multi I/O firmy Holtek. Wychodzi to nieco drożej od zwykłego kontrolera, ale jest to wydatek niezbędny. Na kontrolerze po prostu nie warto oszczędzać. Później może się okazać, że nowo zakupiony szybki twardy dysk będzie się ślimaczył, albo że nie ma gdzie podłączyć czytnika CD-ROM.

Karta graficzna

Musi obowiązkowo korzystać z szyny lokalnej, czy to będzie PCI czy VLB. Powinna mieć implementację graficznego standardu VESA. Nie należy mylić VESA z VLB, są to dwie różne rzeczy. Pełna nazwa to VESA BIOS EXTENSIONS. Jest to rozszerzenie funkcji graficznych BIOS'u, dzięki którym oprogramowanie jest w stanie w pełni wykorzystać tryby SVGA każdej karty graficznej. Jest to o tyle ważne, że po dziś dzień nie ma dobrze określonego

standardu SVGA. Każdy producent stosuje nieco inne rozwiązania, np. przełączanie banków, rodzaje trybów itp. VESA jest pewnym rozwiązaniem problemów z kompatybilnością. Brak implementacji VESA nie jest tragedią, gdyż można ją emulować programowo, np. programem firmy Sci-Tech o nazwie Univbe.

Optimum pamięci na karcie graficznej wynosi 1 MB. Mniej pamięci video okroi dostępne tryby SVGA, co nie ma zbytniego sensu. Więcej jest wykorzystywane do uzyskania palety 16 milionów kolorów w wyższych rozdzielczościach, co na jeszcze długo nie będzie wykorzystane w grach – szkoda więc inwestować.

Karta dźwiękowa

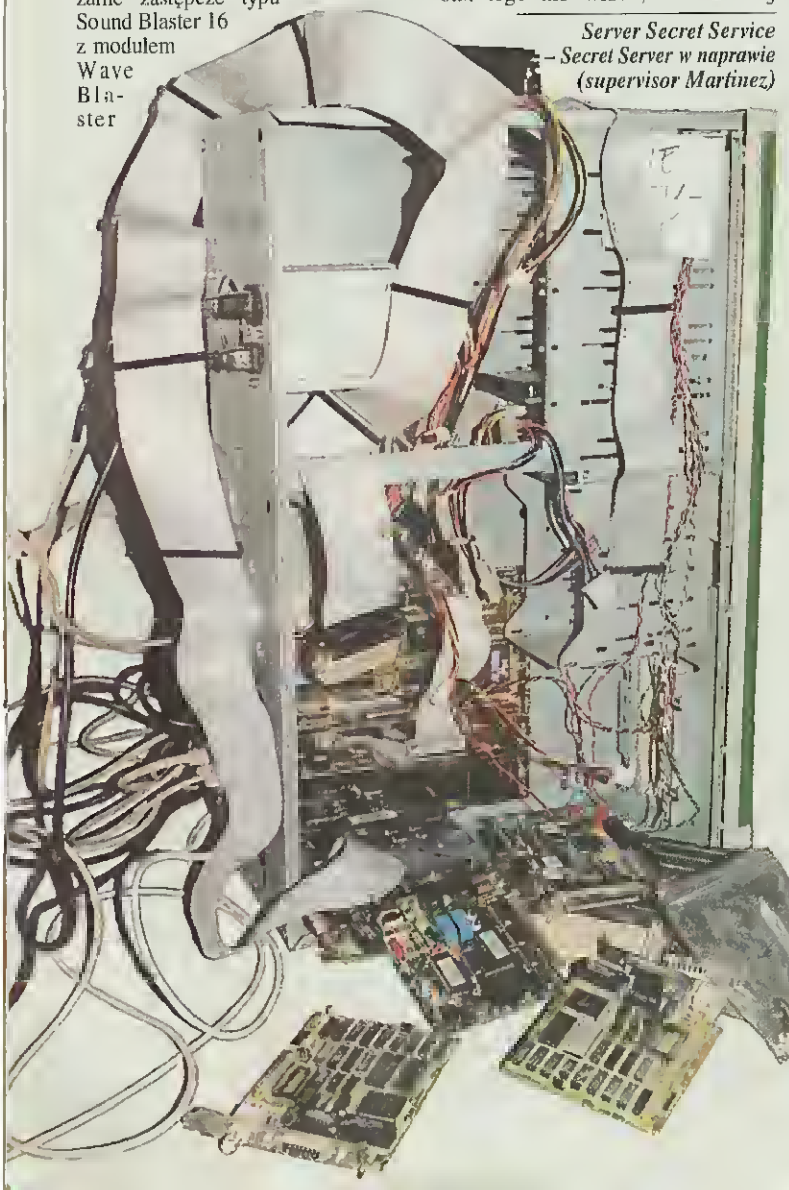
Karta dźwiękowa musi być, co do tego nie ma wątpliwości. Warunek sinequanon: musi być kompatybilna ze standardem Sound Blaster – koniec dyskusji. Masz pieniądze – kup markowy sprzęt, oszczędzasz – masz do wyboru całą masę klonów. Pamiętaj, że minimum to sprzętowa zgodność z SB 2.0. Jego klony wychodzą taniej, lecz byłbym już ostrożny co do klonów SB 16.

Optimum karty dźwiękowej na dziś to klasa AWE. Oprócz oczywistego kupna karty Sound Blaster AWE 32 można zastosować rozwiązanie zastępcze typu Sound Blaster 16 z modułem Wave Blaster albo jeszcze lepiej z modułem Rio. O kartach dźwiękowych piszę w prawie każdym numerze, więc nie będę się tu nad nimi rozwlekał.

Twardy dysk

Jeszcze w zeszłym roku dysk o pojemności 250MB wywoływał zachwyt. Dzisiaj minimum to ze dwa razy tyle. Dosyć opłacalne w sensie ilości złotych za MB jest kupno dysku 850MB, ale w zasięgu ręki są i dyski ponad 1GB. Jeśli chodzi o producentów to moim faworytem jest Conner, chociaż znajdziecie fachowców, którzy wychwalać będą twarde dyski Caviar, Quantum, Seagate itp. Prawda jest taka, że poziom poszczególnych produktów jest teraz bardzo wyrównany. Nawet jeśli usłyszysz opinię, że dysk danej firmy padł koledze, nie oznacza to, że cała seria jest do luftu. Po prostu zdarzył się wadliwy egzemplarz lub ich partia. Podobnie jest z dźwiękami, jakie wydają poszczególne twardziele. Dwa dyski tego samego typu mogą zupełnie inaczej ćwierkać.

Osoby, które chcą wymieniać duże ilości danych powinny sprawić sobie tzw. kieszeń, która umożliwia szybkie wyjmowanie twardego dysku z komputera. Dotyczy to również tych, którzy magazynują wiele programów. Na pierwszy rzut oka tego nie widać, ale bardziej ekonomiczne jest kupienie twardego dysku niż odpowiadającą mu pojemnością liczbę dyskietek. Kieszeń bardzo ułatwi życie przy przekładaniu dysków.



Server Secret Service – Secret Server w naprawie (supervisor Martinez)

Napędy dyskietek

Samodzielne składanie komputera ma tę zaletę, że można dopracować każdy szczegółik, nawet tak wydawałoby się błachą rzecz jak napędy dyskietek. Napędy 5,25" odchodzą już w niepamięć, mimo że dyskietki doń są prawie o połowę tańsze niż te do 3,5". Zadecydował o tym lawinowy rozwój komputerów przenośnych, które korzystają wyłącznie z małych stacji. Bardziej istotna od kwestii ekonomicznej okazała się poręczność i przenośność danych. Racją bytu stacji 5,25" było do niedawna tworzenie domowych bibliotek oprogramowania. Teraz, kiedy można za tanie pieniądze nagrywać własne kompakty, do komputera wskazane jest montowanie wyłącznie napędu 3,5". Przy kupnie stacji dysków należy zwrócić uwagę na dwie rzeczy. Powinna ona być szybka i cicha. Różnice w cenach napędów nie są wielkie, więc opłaca się kupić lepszy model. Przestrzegałbym przed kupnem stacji 3,5" obsługującej dyskietki 2,88 MB. Standard ten nie zdobył jeszcze oczekiwanej popularności.

Nieodłączna dekoracja stołu montażowego – śrubki!!!

CD-ROM

Przy kupowaniu nowego komputera może zwyczajnie nie wystarczyć pieniędzy na CD-ROM. Jest to jednak rzecz, która nie ominie cię w niedalekiej przyszłości. Pewnego pięknego dnia okaże się, że całe oprogramowanie dostępne w sprzedaży jest wyłącznie na kompaktach. Dzisiaj dotyczy to wszystkich tytułów multimedialnych i większości gier.

Napędy pojedynczej prędkości zeszły już ze sceny. Póki co można bez zbytniego bólu pracować na tanich napędach „podwójnych". Standardy komputerowego zapisu materiału video i tak na razie nie wymagają więcej. Optymalny wydaje się napęd poczwórnej prędkości, który zostawia pewną rezerwę mocy. Jest on dużo wygodniejszy w codziennej pracy typu przegrywanie plików, uruchamianie gier itp.

Zaletą nowoczesnych napędów jest to, że można je podłączyć jako kolejne urządzenie IDE. CD-ROM'y 4x znacząco staniały po wprowadzeniu pierwszych modeli sześciokrotnej prędkości.

Technologia CD-ROM'ów rozwija się tak błyskawicznie, że w krótkim czasie możemy się spodziewać rewolucyjnych rozwiązań. Obecnie napędy CD wykorzystują do odczytu informacji światło lasera czerwonego. Trwają prace nad konstrukcją nowej generacji urządzeń opartych o tzw. lasery niebieskie, które pozwolą na przynajmniej czterokrotnie gęstsze upakowanie informacji na kompakcie. Cieszy to, że w wyścigu tym uczestniczą również, i to na jednej z czołowych pozycji, naukowcy polscy.

Podsumowanie

To, które z wymienionych propozycji przypadną komu do gustu, będzie w głównej mierze zależało od posiadanych pieniędzy. Pamiętać jednak należy, że mało kogo stać na kupowanie tanich rzeczy – potrafią się szybko psuć i trudno je potem sprzedać. Na koniec mam dobrą radę dla tych, którzy kupują pierwszy raz.

Jeżeli nie czujecie się na siłach, by samodzielnie zmontować swojego PeCeta, udajcie się do jednej z kilku tysięcy firm działających na terenie całego kraju. Nie dawajcie sobie wciskać kitu, tylko zamówcie konkretne komponenty. Adresy firm można znaleźć zarówno w typowo „komputerowych" pismach jak i w prasie codziennej. Wybierając firmę kierujcie się, oprócz kwestii cenowych, również wielkością oferty, możliwościami co do wyboru konfiguracji, pomocy przy ewentualnej późniejszej rozbudowie itp. Pamiętajcie jednak, że z równą łatwością można trafić do firmy solidnej, jak i do niesolidnej. Najlepiej więc będzie, jeśli będziecie poznawali swój komputer, poszczególne karty i elementy – starać się samodzielnie dbać o swój system, tak właściciel dba o swój samochód. Tego nic nie zastąpi.

Najważniejsze jest to, by komputer wreszcie kupić, a nie bezustannie zastanawiać się co będzie najlepsze albo, o zgrozo czekać bez końca z kupnem, kiedy dany element stanieje. Wszystko z czasem tanieje, ale równocześnie staje się przestarzałe, bo na rynek cały czas wchodzą nowocześniejsze urządzenia. Kupiony sprzęt cały czas pracuje na siebie, jego koszty zwracają się z każdym dniem użytkowania. Choćby kupić najdroższy i najnowocześniejszy komputer, zawsze nadejdzie dzień, kiedy trzeba będzie go zmodernizować.

Jacek Marczewski

Modem Zyxel U-1496

Modem jest dla komputera oknem na świat. Można dzięki niemu podłączyć się do setek tysięcy BBS'ów w kraju i na świecie, a od niedawna także do globalnej sieci Internet. Ten sam modem (w wersji zewnętrznej) można podłączyć do różnych komputerów. Przewiduje się, że do roku 2000 niemal każdy użytkownik komputera będzie posiadał takie urządzenie.

Modemy po raz pierwszy zagościły w rubryce sprzętowej, stosowne wydaje się więc krótkie wprowadzenie. Modem to skrótowiec od słów MOdulator i DEModulator. Urządzenie to zamienia dane cyfrowe na analogowe (modulacja), aby je przesłać przez zwykłą linię telefoniczną, po czym na drugim końcu przywraca do postaci cyfrowej (demodulacja). W ten sposób możliwe jest przesyłanie danych między komputerami przez telefon.

Międzynarodowe standardy telekomunikacyjne ustala CITT (Comitee International Telegraphique et Telephonique) obecnie nazywana ITU-TSS (International Telecommunications Union – Technical Standardization Sector). Standardy CITT, czy jak kto woli rekomendacje dotyczące modemów zaczynają się od literki „V". Najpopularniejsze z nich, znajdujące zastosowanie w warunkach domowych to:

Standard	Prędkość w bps
V.32bis	14400/12000/7200
V.32	9600/4800
V.22bis	2400/1200
V.22	1200
V.21	300

Ponieważ jakość połączeń telefonicznych pozostawia sporo do życzenia, nowoczesne modemy posiadają sprzętowe mechanizmy korekcji błędów. W wielkim skrócie polega to na tym, że modem potrafi stwierdzić które partie przesyłki są przeklamane i zażądać ich powtórnej transmisji. Cały proces jest „przezroczysty" dla użytkownika. Nie widzi on np. śmieci na ekranie przy połączeniu z BBS'em, musi najwyżej chwilkę poczekać na wyświetlenie nowych danych.

Drugą ważną funkcją jest kompresja danych. W sytuacji gdzie nawet szybkie modemy dają stosunkowo niewielką przepustowość przepływu danych, korzystne staje się zastosowanie sprzętowych algorytmów kompresji. Pozwala to z jednej strony przesłać więcej danych w określonym czasie, z drugiej skrócić czas połączenia, a więc jego koszt. Daje to istotne oszczędności przy połączeniach długodystansowych.

Obie wymienione funkcje są realizowane przez dwie pary protokołów. Pierwszy to MNP4 oraz MNP5 (Microcom Networking Protocol), a drugi V.42 wraz z V.45. W obu przypadkach jedna wersja jest odpowiedzialna za korekcję błędów, druga za kompresję danych. Protokół CCITT gwarantuje większą wydajność niż MNP. Omawiany modem ZyXEL U-1496E jest zgodny ze wszystkimi powyższymi standardami.

Instalacja

U-1496E (Extemal) jest modemem zewnętrznym. Aby go podłączyć do komputera trzeba mieć jeden wolny port szeregowy i zakupić odpowiedni kabel (męsko-żeński RS-232). Teraz będzie trochę plątaniny. Do modemu podłączamy zasilacz. Odpinamy kabel telefoniczny od telefonu i wpinamy go do modemu. Załączony w zestawie kabel przeciągamy od modemu do telefonu. Wszystkie wspomniane kable posiadają małe zachodnie wtyczki i gniazdka. Jeśli w domu masz polską instalację, potrzebna będzie odpowiednia przejściówka, którą można kupić w dowolnym sklepie z artykułami elektrotechnicznymi. Na tym kończy się instalacja sprzętowa.

ZyXEL dołącza do modemu elegancko spolszczony program ZFAX Utility w wersji 3.25, który obsługuje wszystkie jego funkcje (modem/fax/voice). Nie jest on jednak zbyt wygodny w użyciu. Na szczęście modem jest kompatybilny z istniejącymi standardami, więc można wykorzystać jeden z wielu dostępnych programów. Na PC godne polecenia są między innymi Telix i Terminate, na Macintoshu ZTerm.

Obsługa

Modem ma dwa tryby pracy – komend i przesyłania danych. W pierwszym możemy ustawić poszczególne parametry modemu, np. głośność buczka, rodzaj zwracanych komunikatów itp. Wybieramy też tu numer do wykręcania. W chwili osiągnięcia fizycznego połączenia z innym komputerem, po negocjacji prędkości łącza modem przechodzi w tryb przesyłania danych. Powrót do trybu komend następuje po rozłączeniu.

Komendy wydaje się za pomocą prefiksu AT. Jest to faktyczny standard w świecie modemów, stworzony przez firmę Hayes. Na przykład tonowe wybieranie numeru zegarynki wygląda tak:

ATDT 926 – AT sygnalizuje komendę, DT jest skrótem od Dial Tone, a 926 odpowiednim numerem. Większość komend AT jest wspólna dla wszystkich modemów zgodnych ze standardem Hayes, jednak każdy producent wprowadza kilka rozszerzeń, które pozwalają kontrolować indywidualne możliwościami danego modemu.

Dwa modemy ZyXEL U-1496E potrafią się komunikować między sobą własnym protokołem z prędkością 16800 bps, a z modemami innych producentów maksymalnie na 14400 bps. Inna sprawa to szybkość komunikacji między modemem a komputerem. Z reguły jest ona większa niż szybkość łącza, by wykorzystać mechanizmy kompresji. Na przykład dla transmisji 14400 bps ustawia się port na 57000 bps, by modem miał co pakować. Taka a nie inna wielkość bierze się stąd, iż maksymalna kompresja V.42bis wynosi 4:1. Intuicyjnie można to tłumaczyć tak, że komputer cały czas stara się wysyłać dane z zapasem, żeby modem nigdy nie próżnował.

Oprócz tradycyjnych funkcji modemu, czyli łączenia się z innymi komputerami, ZyXEL U 1496E umożliwia wysyłanie faksów do wszystkich maszyn klasy 2 jak i innych faksmodemów. Łatwo wyobrazić sobie sytuację, gdy piszemy dokument na edytorze i wysyłamy go bezpośrednio jako faks. W biurze niezbędny jest nadal faks stacjonarny. Przy odbieraniu faksmodem potrafi automatycznie rozróżnić rodzaj połączenia – czy dzwoni modem czy faks.

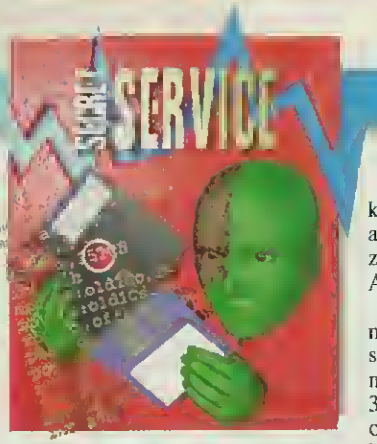
Podsumowanie

ZyXEL U-1496E jest bardzo porządnym modemem. Dokładne omówienie wszystkich jego możliwości dalece wykracza poza ramy objętościowe tego artykułu. Dosyć powiedzieć że powinien on zadowolić nawet najbardziej wybrednych klientów. To jak będzie się on zachowywał u konkretnego właściciela zależy w dużej mierze od lokalnej centrali telefonicznej. Generalnie modemy firmy ZyXEL dobrze sprawują się w polskich warunkach ze względu na możliwość dynamicznej adaptacji prędkości połączenia w zależności od jakości linii. Modem posiada homologację Ministerstwa Łączności.

Jacek Marczewski

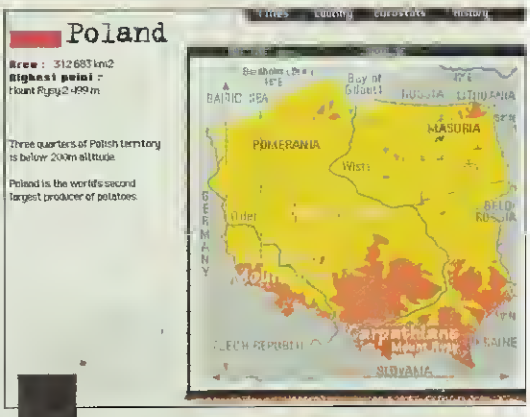
Dystrybutor: ISD Spore
ul. Kielecka 41A, 02-530 Warszawa
tel. (022) 48 82 23
Cena: 775 zł + VAT

W pudełku:
- modem ZyXEL U-1496E
- 1 dyskietka 3,5" z oprogramowaniem
- podręcznik obsługi i broszura
- zasilacz
- kabelek telefoniczny



Francuska firma INFOGRAMES, którą znamy m.in. ze znakomitej trylogii ALONE IN THE DARK, od dłuższego czasu produkuje też programy edukacyjne, na które jest ogromne zapotrzebowanie.

Atlas of Europe



W swoim dorobku mają m.in. kilkuczęściowy system do nauki języka angielskiego (o którym nieco szerzej za miesiąc), a także bardzo ciekawy ATLAS OF EUROPE.

Już na pudełku znajduje się informacja, że program zawiera tylko podstawowe informacje. Rzeczywiście, nie posiada tyle danych co np. 3D ATLAS, za to wykonany jest o niebo lepiej. Sterowanie odbywa się bardziej intuicyjnie, przy dźwiękach komentarzy i muzyki. Jest dużo dobrej jakości filmików, niestety mało „geograficznych" lecz bardziej wprowadzających w atmosferę zabawy i rozrywki.

ATLAS zawiera podstawowe informacje o państwach Starego Kontynentu, ich topografii, liniach komunikacyjnych, miastach, strefach czasowych, a także wiele statystyk (np. konsumpcja alkoholu, średnia szybkość pociągów w danym kraju itp.). Jest też świetny quiz geograficzny. Doskonale napisana krótka instrukcja pomaga zorientować się w opcjach. Szkoda, że większość informacji podaje lektor – utrudnia to korzystanie osobom nie znającym biegle języka. Znajomość jednego z języków ATLASU – angielskiego, niemieckiego lub francuskiego jest tu po prostu niezbędna.

ATLAS OF EUROPE jest doskonałym multimedialnym produktem, przeznaczonym dla młodszych klientów. Widać, że twórcy zamierzali stworzyć produkt, który bawiąc uczy, co się udało! Jeśli więc chcesz mieć atlas, który poza samym zestawem map i podpisów jest znakomitą zabawką – ATLAS OF EUROPE jest stworzony wprost dla ciebie. Jeśli zaś bardziej cenisz multum informacji podanych w suchy, rzeczowy sposób – zainteresuj się np. programem 3D ATLAS (opis w SS'30).

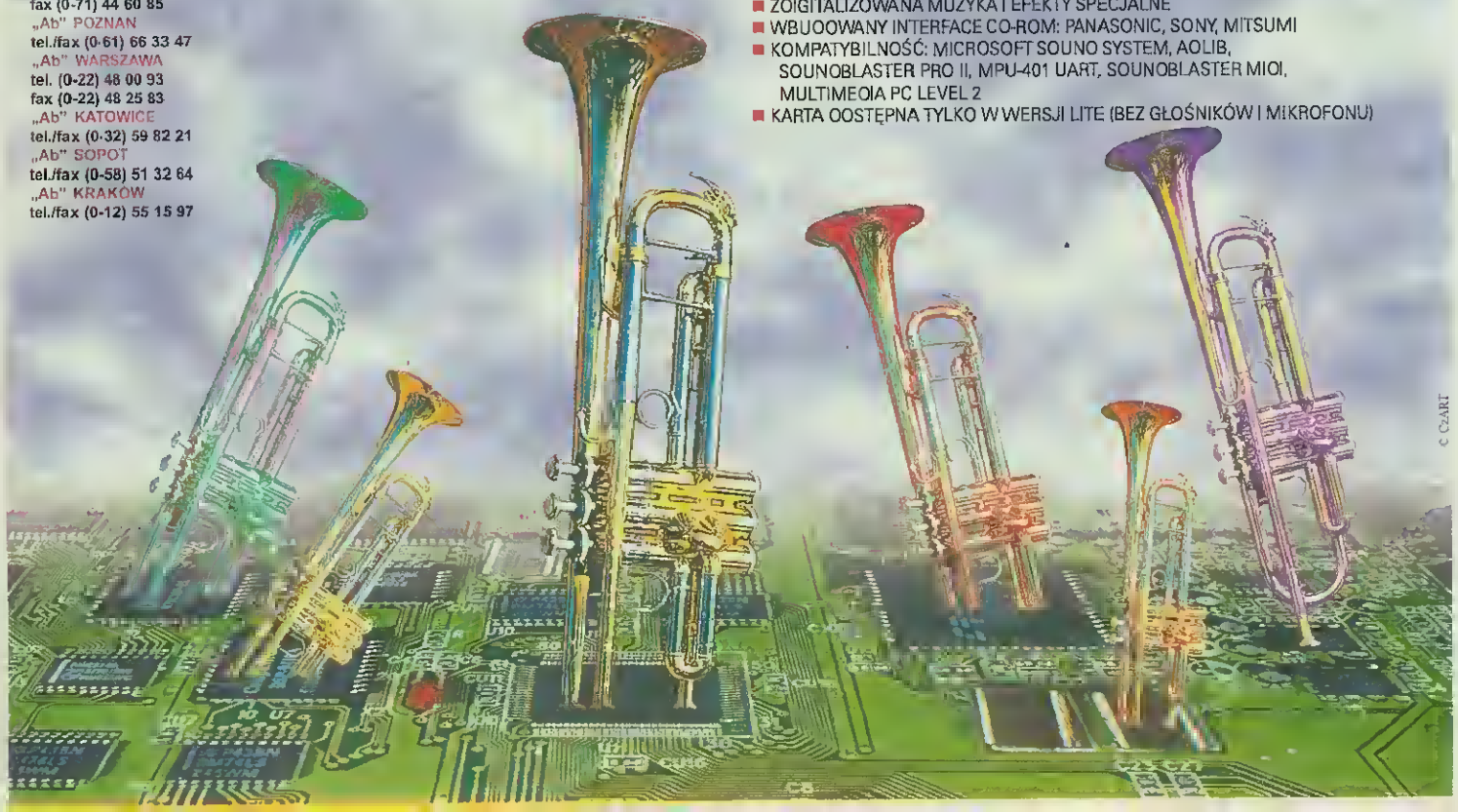
Marcin K. Górecki

Dystrybutor: MarkSoft
ul. Lipińska 2, 00-968 Warszawa
tel. (0-22) 663-93-90, fax 663-92-98
Cena: 91,- zł (zawiera VAT)

GALLANT SOUND CARD SC-70

PRZEDSIĘBIORSTWO HANDLOWE „Ab"
50-427 WROCŁAW
ul. Krakowska 82
tel. (0-71) 44 20 61
fax (0-71) 44 60 85
„Ab" POZNAŃ
tel./fax (0-61) 66 33 47
„Ab" WARSZAWA
tel. (0-22) 48 00 93
fax (0-22) 48 25 83
„Ab" KATOWICE
tel./fax (0-32) 59 82 21
„Ab" SOPOT
tel./fax (0-58) 51 32 64
„Ab" KRAKÓW
tel./fax (0-12) 55 15 97

- 20-GŁOSOWY SYNTEZATOR FM+24-GŁOSOWY, POLIFONICZNY SYNTEZATOR DŹWIĘKU KORZYSTAJĄCY Z TABELI PRÓBEK
- UKŁAD OPL IV
- 16-BITOWY ANALOGOWO-CYFROWY I CYFROWO-ANALOGOWY PRZETWORNIK
- CZĘSTOTLIWOŚĆ PRÓBKOWANIA OD 4 DO 44,1 kHz (ZAPIS I ODCZYT)
- 16-BITOWA KOMPRESJA I DEKOMPRESJA
- ZDIGITALIZOWANA MUZYKA I EFEKTY SPECJALNE
- WBUDOWANY INTERFACE CD-ROM: PANASONIC, SONY, MITSUMI
- KOMPATYBILNOŚĆ: MICROSOFT SOUND SYSTEM, ADLIB, SOUNDBLASTER PRO II, MPU-401 UART, SOUNDBLASTER MIDI, MULTIMEDIA PC LEVEL 2
- KARTA DOSTĘPNA TYLKO W WERSJI LITE (BEZ GŁOŚNIKÓW I MIKROFONU)



Discomp

ŚWIAT KONSOL

POLECAMY NAJNOWSZE GRY NA KONSOLE

SUPER NINTENDO	SEGA MEGA DRIVE	GAME BOY
KILLER INSTINCT	COMIX ZONE	DONKEY KONG LAND
WWF WRESTLEMANIA	FIFA SOCCER '96	BATMAN FOREVER
MORTAL KOMBAT 3	NBA LIVE '96	JUDGE DREDD
BOOGERMAN	PAGEMASTER	ASTERIX & OBELIX
EARTH WORM JIM 2	DEMOLITION MAN	KILLER INSTINCT
FIFA SOCCER '96	BATMAN FOREVER	MORTAL KOMBAT 3
NBA LIVE '96	EARTHWORM JIM 2	ALADDIN

SEGA SATURN	ATARI JAGUAR	SONY PLAYSTATION
VIRTUA FIGHTER REMIX	POWER DRIVE	LONE SOLDIER
MYSTERY MANSION	PITFALL	GOAL STORM
RAYMAN	RAYMAN	HI OCTANE
VICTORY BOXING	I WAR	TWISTED METAL
VIRTUA COP	MISSILE COMMAND	THUNDERHAWK 2
FIFA SOCCER '96	SUPER CROSS 3D	FIFA SOCCER '96
PANZER DRAGOON	ULTRA VORTEK	LOADED

BIURO HANDLOWE I SPRZEDAŻ DETALICZNA
" DISCOMP "
UL. SADY ŻOLIBORSKIE 13 A
01-772 WARSZAWA
e-mail: discomp@slip.net
TEL. 022 6690032 FAX. 022 245366

Karty dźwiękowe, VIDEO, pakiety multimedialne

SOUND BLASTER

napędy

CD-ROM

ANPA

ANPA s.c.

Biuro handlowe- ul. Puławska 1A/6
02-515 Warszawa, tel/fax: (0-22) 49-79-36

Sound Blaster jest zastrzeżoną nazwą produktu i została użyta wyłącznie w celach informacyjnych.

CLOCK SoftwareClub

DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

CD-ROM

IBM PC , AMIGA CD32
AMIGA CDTV , A570

WARUNKI UCZESTNICTWA

Do klubu może przystąpić każdy posiadacz komputera,który preferuje oprogramowanie licencjonowane. Członkowstwo w klubie jest bezpłatne.

karta BIAŁA 5 % rabatu
Aby ją otrzymać trzeba dokonać zakupów powyżej 400 zł.

karta SREBRNA 10 % rabatu
Aby ją otrzymać trzeba dokonać zakupów powyżej 800 zł

karta ZŁOTA 15 % rabatu
Aby ją otrzymać trzeba dokonać zakupów powyżej 1200 zł.

Przejście na wyższe karty odbywa się automatycznie po przekroczeniu w/w kwot.

Posiadacze kart członkowskich uzyskują :
- **wysokie rabaty na płyty CD-ROM**
- **aktualną ofertę programową na początku każdego miesiąca.**
- **materiały reklamowe (plakaty,prospekty itp.)**
- **telefoniczną pomoc techniczną**

IBM PC wybrane tytuły:

A4 NETWORK	B,P	128 zł
ACROSS THE RHINE : 1944	B,P	134 zł
ACTUA SOCCER	**B,P**	**122 zł**
AL UNSER JR.ARCADE RACING	B	79 zł
ALONE IN THE DARK	B,P	44 zł
ALONE IN THE DARK II	B,P	73 zł
ALONE IN THE DARK III	B,P	97 zł
APACHE	B	179 zł
ARMORED FIST	B,P	81 zł
BATTLE BEAST	B	139 zł
BATTLE ISLE 3	**B,P**	**169 zł**
BC'RACER	B,P	61 zł
BIG RED ADVENTURE	B,P	71 zł
BIOFORGE	B,P	110 zł
BLOODWINGS	B,P	98 zł
BURIED IN TIME	**B,P**	**157 zł**
CIVIL WAR	B,P	101 zł
COMBAT AIR PATROL	B,P	110 zł
COMMAND & CONQUER	B,P	146 zł
CRUSADER NO REMORSE	B,P	134 zł
CYBERWAR	4CD,B	169 zł
DAGGER'S RAGE	**B**	**105 zł**
DARK FORCES	B	183 zł
DEADALUS ENCOUNTER	3CD,B,P	134 zł
DOOMSDAY	B	55 zł
DRAGON LORE	2CD	85 zł
ECSTATICA	B,P	79 zł
EUROFIGHTER 2000-TFX 2	**B,P**	**188 zł**
F1 GP 2	B,P	TEL
FADE TO BLACK	B,P	134 zł
FATAL RACING	**B,P**	**98 zł**
FIFA 96	**B,P**	**134 zł**
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	B,P	91 zł
FLIGHT UNLIMITED	B,P	183 zł
FRONTIER FIRST ENCOUNTER	B,P	110 zł
GAME GUN	B,P	189 zł
GUILTY	B,P	85 zł
HELL	B,P	104 zł
HELL FIRE ZONE	B,P	98 zł
HEXEN	B	179 zł
HI-OCTANE	B,P	134 zł
JAGGED ALIANCE	B	179 zł
KING'S QUEST VII	B,P	98 zł
KING'S TABLE	B,P	66 zł
KLIK & PLAY (wersja PL)	B,P	110 zł
KOSHAN CONSPIRACY	**B,P**	**72 zł**
LITIL DIVIL	B,P	70 zł
LITTLE BIG ADVENTURE	B,P	104 zł
LOST EDEN	B,P	134 zł
MACHIAVELLI (wersja PL)	B,P	110 zł
MAGIC CARPET	B,P	110 zł
MAGIC CARPET 2	B,P	134 zł
MEGA PACK 3	12CD,B	150 zł
MEGA PACK 4	**11CD,B**	**150 zł**
MEGARACE	B	46 zł
MILLENNIA	**B,P**	**98 zł**
MORTAL KOMBAT III	B	179 zł
NEED FOR SPEED	B,P	134 zł
NOCTROPOLICE	B,P	79 zł
NOVASTORM	B,P	70 zł
PANIC IN THE PARK	3CD,B,P	129 zł
PERECT GENERAL II	B	119 zł
PHANTASMAGORIA	7CD,B,P	164 zł
PRISONER ON ICE	B,P	128 zł
PSYCHO PINBALL	B	169 zł
REBEL ASSAULT II	**2CD,B,P**	**189 zł**
RETRIBUTION	B,P	91 zł
REVENLOFT 2		79 zł
RIDDLE OF MASTER LU	**B,P**	**145 zł**
ROAD WARRIOR	**B,P**	**110 zł**
SAVAGE WARRIORS		79 zł
SCREAMER	B	TEL
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	B,P	129 zł
SLIPSTREAM 5000	B,P	86 zł
SOCCER SUPERSTARS	B,P	79 zł
SPACE QUEST VI	B,P	108 zł
STAR TREK	B,P	158 zł
STONEKEEP	B,P	169 zł
STRIP POKER PRO	B,P	136 zł
TEKWAR	B	179 zł
TERMINAL VELOCITY	B,P	136 zł
THE LAST BOUNTY HUNTER	B,P	99 zł
THE LOST DYNASTY	B	146 zł
THE SCOTTISH OPEN	B,P	71 zł
TIME GATE-KNIGHT'S CHASE	**B,P**	**136 zł**
UNDER A KILLING MOON	4CD,B	159 zł
US NAVY FIGHTERS	B,P	104 zł
US NAVY FIGHTERS GOLD	B,P	134 zł
VIRTUAL CHESS	B,P	136 zł
VIRTUAL POOL	B	158 zł
WARCRAFT 2	**B,P**	**145 zł**
WEREWOLF VS COMMANCHE	**B,P**	**122 zł**
WETLANDS	**B,P**	**145 zł**
WHIZZ	B,P	39 zł
WITCHEAVEN	B,P	145 zł
WOODRUFF	B,P	98 zł

AMIGA CD32 wybrane tytuły :

ALFRED CHICKEN		25 zł
ALIEN BREED 3D	B,P	119 zł
ALIEN BREED TOWER ASSAULT	B,P	84 zł
ALL TERRAIN RACING	B,P	74 zł
ARABIAN NIGHTS		51 zł
ARCADE POOL	B,P	53 zł
BATTLETOADS		26 zł
BRIAN THE LION	B	46 zł
BRUTAL PAWS OF FURY	B	120 zł
BUBA & STICKS		30 zł
CANNON FODDER	B	90 zł
CASTLES II		60 zł
CHUCK ROCK 2		30 zł
CLOCKWISER	B	83 zł
DIGENERATION		25 zł
DEATH MASK	B	133 zł
DEEP CORE		60 zł
DEFENDER OF THE CROWN II		70 zł
DENNIS	B	58 zł
DRAGONSTONE	P	58 zł
FIELDS OF GLORY	B	74 zł
FIRE & ICE		60 zł
FUNK		83 zł
FURY OF THE FURRIES		22 zł
GLOOM	P	73 zł
GUARDIAN		46 zł
GUNSHIP 2000	B	140 zł
HEIMDALL 2	P	58 zł
HUMANS 1&2	B	70 zł
IMPOSSIBLE MISSION 2025	B	69 zł
JOHN BARNES	P	54 zł
JUNGLE STRIKE	B	92 zł
KINGPIN	B,P	91 zł
LABIRYNT OF TIME	B	116 zł
LAST NINJA 3		50 zł
LEMMINGS	B	60 zł
LITIL DIVIL	B	138 zł
LOST VIKINGS		55 zł
LOTUS		92 zł
MARVINS MARVELLOUS	B	60 zł
MICROCOSM	B	70 zł
MORPH		31 zł
MYTH		60 zł
NAUGHTY ONES	B	60 zł
NICK FALDO GOLF		83 zł
OUT TO LUNCH		25 zł
OVERKILL & LUNARC		25 zł
PGA EUROPEAN TOUR	B	120 zł
PINBALL FANT. / SLEEPWALKER		53 zł
PIRATES GOLD		115 zł
RISE OF THE ROBOTS	B	98 zł
ROAD KILL		51 zł
SENSIBLE SOCCER		43 zł
SHADOW FIGHTER		124 zł
SIMON THE SORCERER		85 zł
SKELETON KREW	P	52 zł
SOCCER SUPERSTARS	B,P	58 zł
STRIKER		55 zł
SUBWAR 2050	B	95 zł
SUPER FROG	B,P	39 zł
SUPER MEMO 3 0	B,P	80 zł
SUPER SKIDMARKS		71 zł
SUPER STARDUST	B,P	79 zł
SYNDICATE+ALFRED CHICKEN	B	170 zł
THE CHAOS ENGINE		38 zł
THE CLUE		126 zł
TOP GEAR 2		119 zł
TOTAL CARANGE		44 zł
TROLLS		46 zł
UFO	B	TEL
UNIVERSE	P	62 zł
WHALES VOYAGE	P	46 zł
WHIZZ	B,P	58 zł
WILD CUP SOCCER	B	90 zł
WORMS	B,P	116 zł
ZOOL 2		68 zł

AMIGA CDTV wybrane tytuły :

AMIGA TOOLS		86 zł
AMIGA TOOLS 3		86 zł
AMINET 7		50 zł
AMINET 8		50 zł
AMINET 9		50 zł
AMINET SET	4CD	135 zł
AMINET SET 2	4CD	135 zł
BCI NET 1		53 zł
BCI NET 2		49 zł
C64 SENSATION		68 zł
CD EXCHANGE 1		71 zł
CD NETWORK		74 zł
CD NETWORK 2		80 zł
CDPD PL	P	50 zł
DEMOMANIA		50 zł
DZWIEKI I MODUŁY	P	50 zł
GAMERS DELIGHT		41 zł
GAMERS DELIGHT 2		71 zł
GOLD FISH 3		87 zł
MEETING PEARLS 1		39 zł
MEETING PEARLS 2		39 zł
MEETING PEARLS 3		39 zł
SCENA PL	P	50 zł
TOWN OF TUNES		60 zł

CZŁONKOWIE KLUBU OTRZYMUJĄ PRZESYŁKI BEZPŁATNIE

PEŁNĄ OFERTĘ WYSYŁAMY PO OTRZYMANIU KOPERTY ZWROTNEJ ZE ZNACZKIEM należy podać typ komput.

ZAMÓWIENIA POWYŻEJ 100 zł REALIZUJEMY NA NASZ KOSZT !!!

OBJAŚNIENIA
PL - polska instrukcja
B - wersja pudełkowa

W SPRZEDAŻY RÓWNIEŻ :

- 200 tytułów CD ROM PC Shareware
- 40 tytułów CD ROM użytkowych na IBM PC np.: 3D ATLAS :146 zł GROLIER ENC. 95 :69 zł ANIMALS ZOO :36 zł AUTO ALMAN. 96 :80 zł MS ENCARTA 96 : tel zł
- 50 tytułów o tematyce militarnej na IBM PC

ZAMÓWIENIA MOŻNA SKŁADAĆ :

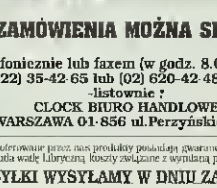
telefonicznie lub faxem (w godz. 8.00-18.00):
(022) 35-42-65 lub (02) 620-42-48 w.114
-listownie :
CLOCK BIURO HANDLOWE
WARSZAWA 01-856 ul.Perzyńskiego 13/12

Wszystkie oferowane przez nas produkty posiadają gwarancję. W przypadku gdy płyta posiada wadę fabryczną, koszty związane z wymianą ponosi firma CLOCK.

PRZESYŁKI WYSYŁAMY W DNIU ZAMÓWIENIA !

SKLEP FIRMOWY

DH.JUPITER CENTRUM
godziny otwarcia :
PON-PIĄTEK 10.00-18.00
SOBOTA 10.00-15.00



Inwestor

GRA SYMULACYJNO-EKONOMICZNA

Wierna symulacja giełdy papierów wartościowych w Warszawie

Seven Stars

Chcesz coś zmienić w swoim komputerze? Nie odpowiada Ci konfiguracja? Chcesz coś dodać, coś ująć, coś wymienić? Nic bardziej prostszego. No tak, kłopoty z transportem, a do najbliższej firmy świadczącej tego typu usługi szmat drogi!
A może po prostu nie chcesz narazić bądź co bądź delikatnego sprzętu na uszkodzenia jakie mogą przytrafić się podczas podróży?

NIE MARTW SIĘ
FIRMA

MULTISERWIS

to wszechstronne

MODERNIZACJE KOMPUTERÓW

PC 286,386 i 486

Wymieniamy lub montujemy podzespoły:
płyty główne, procesory, pamięci, hard dyski, karty graficzne, kontrolery, itp.
Montujemy CD-ROM'y i karty muzyczne.
Na zakupione części dajemy 12-miesięczną gwarancję.
Służymy fachową pomocą.
Skupujemy używane części, także te pochodzące z wymiany.
Nie musisz się martwić, co zrobisz ze starymi podzespołami, zaoferujemy Ci korzystne ceny!!!
A to wszystko na miejscu, bezpośrednio u Ciebie zainstaluje wykwalifikowany personel.
DZIAŁAMY NA TERENIE CAŁEJ POLSKI !!!

SPRZEDAŻ UŻYWANYCH KOMPUTERÓW AMIGA

po rewelacyjnie niskich cenach!!!
zapewniamy serwis i półroczną gwarancję na używany sprzęt,

AMIGA 500	450 zł	AMIGA 600	550 zł
AMIGA 1200	1050 zł	AMIGA CD32	500 zł

Jeśli chcesz zasięgnąć bardziej szczegółowej informacji zadzwoń do nas, odpowiemy na każde pytanie.
pon.-pt. w godz. 11-18
(0-22) 672 14 96 lub (0-22) 36 88 11

DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

SAGITA
02-903 Warszawa
ul. Powsińska 40/24

Uwaga! Kolejna znacząca obniżka!

Wypełnij blankiet i wyślij, a w ciągu 14 dni otrzymasz zamówione gry

ZAMÓWIENIE

32

ZAMAWIAM ZAZNACZONE GRY

(imię i nazwisko) ..... (dokładny adres – z kodem) ..... (podpis rodzica)

zamówienie płatne przy odbiorze plus koszty przesyłki pocztowej

AMIGA

	zł, gr
☐ 3D POOL	9.76
☐ ACTION FIGHTER	9.76
☐ ALFRED CHICKEN A500	29.20
☐ ALFRED CHICKEN A1200	29.20
☐ ALIEN BREED 3D A1200	113.00
☐ ALL TERRAIN RACING	71.00
☐ BARBARIAN	9.76
☐ BATTLESTORM	19.00
☐ BIONIC COMMANDO	9.76
☐ BLASTEROIDS	9.76
☐ BODY BL.GAL. A1200	79.50
☐ BRIDES OF DRACULA	21.90
☐ BRUTAL FOOTBALL A500	29.50
☐ BRUTAL FOOTBALL A1200	29.50
☐ BUDOKAN	18.30
☐ BURNTIME	39.50
☐ CADAVER	24.40
☐ CALIFORNIA GAMES 2	9.76
☐ CAMPAIGN 2	87.00
☐ CANNON FODDER 2	48.80
☐ CARDIAXX	19.50
☐ CARRIER COMMAND	9.76
☐ CO DO GROSZA	25.00
☐ COLONEL'S BEQUEST	24.40
☐ COLONIZATION	85.40
☐ CRAZY CARS 2	19.00
☐ CRUISE FOR A CORPSE	24.40
☐ CRYSTAL DRAGON	50.00
☐ CRYSTALS OF ARBOREA	24.00
☐ CYBERFORCE	29.50
☐ CYTADELA	39.00
☐ DAN WILDER	21.00
☐ DAWN PATROL	89.00
☐ DESERT STRIKE	24.40
☐ DOMAN-GRZECHY ARDANA	30.00
☐ DRACULA	18.30
☐ DREAMWEB A500	89.00
☐ DREAMWEB A1200	89.00
☐ DUNGEON MASTER	18.30
☐ E-MOTION	9.76
☐ EKSPERYMENT DELFIN	34.00
☐ EPIC	24.00
☐ EXILE	48.80
☐ F-19	18.30
☐ FIELDS OF GLORY A500	48.80
☐ FIELDS OF GLORY A1200	48.80
☐ FLIGHT OF THE INTRUDER	26.80
☐ FOREST DUMB	24.00
☐ FURRY OF THE FURRIES	52.40
☐ FUTURE WARS	24.40
☐ GATE 2 FREEDOM	29.50
☐ GEAR WORKS	28.00
☐ GENESIA	52.40
☐ GLOOM A1200	56.00
☐ GLOOM DELUXE	61.00
☐ HEIMDALL 2 A500	47.00
☐ HEIMDALL 2 A1200	48.00
☐ HIGH SEAS TRAD. A1200	51.20
☐ HIPERSŁ. AN-POL,POL-AN	21.90
☐ HIRED GUNS	46,30
☐ IMPOSSIBLE MISSION 2	9.76
☐ INOIANA JONES ACTION	9.76
☐ INNOCENT UNTIL CAUGHT	32.90
☐ ISHAR 2	37.00
☐ ISHAR 3	42.00
☐ JAGUAR XJ220	24.00
☐ JAMES POND 3 A1200	30.00
☐ JURAJSKI SEN	21.00
☐ K-240	36.60
☐ KAJKO I KOKOSZ	37.00
☐ KICK OFF 3	109.00
☐ KING'S QUEST 1	30.50
☐ KING'S TABLE	36.60
☐ KINGMAKER	48.80
☐ KINGPIN	40.20
☐ KNIGHTS OF THE SKY	24.00
☐ KRĘTACZ	14.00
☐ LAMBORGHINI	39.00
☐ LAST SOLDIER	14.00
☐ LEGENDS OF VALOUR	24.40
☐ LIGA POLSKA MANAGER	19.00
☐ LIGA POLSKA MANAGER'96	37.00
☐ LINKS – GOLF	18.30
☐ LOST IN MINE	30.00
☐ MAGICZNA KSIĘGA	24.00
☐ MANCHESTER UNITED PLC	36.00
☐ MANHUNTER 2 SAN FRISCO	24.40
☐ MEAN ARENAS	21.90
☐ MENTOR	35.00
☐ METAL COMBAT	30.50
☐ METAL MUTANT	24.00
☐ MIDWINTER 2	24.40
☐ MISJA HAROLDA	50.00
☐ MORPH A1200	39.00
☐ MORTAL WEAPON	16.40
☐ MR TOMATO	20.70
☐ NEW W.OF LEMM..A1200	48.80
☐ NOVAPAINT	36.60
☐ ODYSSEY	48.80
☐ OPERATION HARRIER	9.76
☐ OPERATION STEALTH	24.40
☐ OUT TO LUNCH A1200	29.20
☐ OVERKILL A1200	29.20
☐ PECHOWY PREZENT	29.50
☐ POLE WALKI	21.00
☐ POLTERGEIST	29.00
☐ PRAWO KRWI	34.50
☐ PROJECT BATTLEFIELD	26.00
☐ PROJECT X	39.00
☐ RALL.CH.A500+,600,1200	42.00
☐ RICK DANGEROUS 1	9.76
☐ RICK DANGEROUS 2	9.76
☐ RISKY WOODS	18.30
☐ ROAD RASH	18.30
☐ ROADKILL A1200	32.90
☐ ROBINS. REQ.A500+,600	52.00
☐ ROBINSON'S REQ. A1200	58.00
☐ ROBOCOD	9.76
☐ ROOSTER	14.00
☐ ROOSTER 2	18.00
☐ SABRE TEAM A500	36.00
☐ SABRE TEAM A1200	40.00
☐ SEEK AND DESTROY	39.00
☐ SENSIBLE WORLD OF SOCCER	84.00
☐ SKELETON KREW A1200	39.50
☐ SOCCER KID A1200	47.00
☐ SOCCER KID A500	41.00
☐ SOCCER SUP. A500+,600	69.50
☐ SOCCER SUPERST. A1200	69.50
☐ SPACE QUEST 1	30,50
☐ SPEEDWAY MANAGER 2	23.00
☐ STARBLADE	24.00
☐ STORM MASTER	29.00
☐ STREET FIGHTER	9.76
☐ STUNT CAR RACER	9.76
☐ SUMMER CAMP	19.50
☐ SUPER SKIDM. A+A1200	40.00
☐ SUPER STARDUST A1200	79.90
☐ SUPER TENNIS CHAMP	48.80
☐ SURF NINJAS A1200	28.00
☐ TAEKWONDO MAS. A1200	27.00
☐ THE GAMES	24.00
☐ TORNADO A500	54.90
☐ TORNADO A1200	57.30
☐ TOTAL CARNAGE A1200	21.90
☐ TRAPS & TREASURES	29.50
☐ TROLLS A500	23.10
☐ TROLLS A1200	25.60
☐ UFO;ENEMY UNKNOWN A1200	48.80
☐ UNIVERSE	47.00
☐ URIDIUM 2 A+A1200	39.00
☐ UTOPIA	30.50
☐ VITAL LIGHT	30.50
☐ WHIZZ A500	31.70
☐ WHIZZ A1200	34.10
☐ WILD CUP SOCCER	30.50
☐ WINTER SUPERSPORTS	23.10
☐ WISIELEC	19.50
☐ WIZKID	24.00
☐ WOLFCHILD	19.00
☐ WORLD CUP YEAR 94(4GRY)	76.80
☐ WORMS	98.00
☐ XENON 2	9.76
☐ XTREME RACING A1200	61.00
☐ ZOOL	36.60
☐ ZOOL 2 A1200	43.30

CD32

	zł, gr
☐ ALFRED CHICKEN	25.00
☐ ALIEN BREED 3D	117.00
☐ ALIEN BR.T.ASSAULT	81.00
☐ ALL TERRAIN RACING	74.00
☐ ARCADE POOL	52.40
☐ BIG 6 (6GIER)	61.00
☐ BUBBA&STIX	18.00
☐ CHAOS ENGINE	45.00
☐ CHUCK ROCK 1	18.00
☐ CHUCK ROCK 2	18.00
☐ DANGEROUS STREETS	46.00
☐ DRAGONSTONE	50.00
☐ FIRE & ICE	45.00
☐ FLY HARDER	50.00
☐ GLOOM	71.00
☐ GLOOM 2	71.00
☐ GUARDIAN	45.00
☐ KID CHAOS	39.00
☐ KINGPIN	51.00
☐ OVERKILL+LUNAR-C	25.00
☐ PREMIERE	16.00
☐ RISE OF THE ROBOTS	95.00
☐ ROADKILL	50.00
☐ SENSIBLE SOCCER	42.70
☐ SKELETON KREW	39.00
☐ SOCCER SUPERSTARS	58.00
☐ SUMMER OLYMPIX	46.00
☐ SUPER SKIDMARKS	68.00
☐ SUPER STARDUST	79.00
☐ SUPERFROG	37.00
☐ TROLLS	46.00
☐ UNIVERSE	62.00
☐ VITAL LIGHT	24.00
☐ WHIZZ	58.00
☐ WORMS	110.00

Action DETAL
SAPIEŻYŃSKA 8
00-215 WARSZAWA
tel./fax 635-08-17 Tu dzwonić
bbs 641-45-60

RATY

MAMY WSZYSTKO, BYŚ ZACZĄŁ SIĘ BAWIĆ !!!

RYGRY

Zmiana nazwy: Action Detal to dawny Sonic

KOMPUTERY

KOMPUTER 486 DX/2 66 MHz PCI - od 2678 zł
KOMPUTER 486 DX/2 80 MHz PCI - od 2691 zł
KOMPUTER 486 DX/4 100 MHz PCI - od 2845 zł
KOMPUTER 486 DX/4 120 MHz PCI - od 2885 zł

KOMPUTER PENTIUM 75 MHz PCI - od 3739 zł
KOMPUTER PENTIUM 90 MHz PCI - od 4021 zł
KOMPUTER PENTIUM 100 MHz PCI - od 4427 zł
KOMPUTER PENTIUM 120 MHz PCI - od 4636 zł
KOMPUTER PENTIUM 133 MHz PCI - od 5120 zł

W skład zestawu wchodzi: FDD 1.44 , KLAWIATURA, MYSZ, MULTI I/O, PŁYTA GŁÓWNA /W KOMPUTERACH PENTIUM INTEL TRITON/, HDD OD 420 MB, 4 MB RAM / PENTIUM 8 MB RAM/, VGA 512 KB / PENTIUM 1 MB PCI / MONITOR KOLOROWY

GRY

NAJNOWSZE TYTUŁY: REBEL ASSAULT 2, ACCUA SOCCER, WARCRAFT 2, FIFA 96, SCREAMER, STONEKEEP,BATTLE ISLE 3, ENDORFUN I WIELE INNYCH
PRZY ZAKUPIE KOMPUTERA 15 % ZNIŻKI NA GRY

CD ROMY
KARTY MUZYCZNE
DODATKI
GŁOŚNIKI
ACTION REPLAY

☺ **Nasze komputery są dobre, bo są tanie i dobre!**

DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

SAGITA
02-903 Warszawa
ul. Powsińska 40/24

Uwaga! Kolejna znacząca obniżka!

Wypełnij blankiet i wyślij, a w ciągu 14 dni otrzymasz zamówione gry

ZAMÓWIENIE

(imię i nazwisko) ..... (dokładny adres – z kodem) ..... (podpis rodzica)

ZAMAWIAM ZAZNACZONE GRY

zamówienie płatne przy odbiorze plus koszty przesyłki pocztowej

IBM PC

	zł, gr
☐ 3D POOL	9.76
☐ 7 DNI 7 NOCY	39.00
☐ ACTION FIGHTER	9.76
☐ BASTION	50.00
☐ BATMAN RETURNS	48.80
☐ BATTLESTORM	19.00
☐ BIONIC COMMANDO	9.76
☐ BLADE OF DESTINY	48.80
☐ BLASTEROIDS	9.76
☐ BRUTAL FOOTBALL	29.50
☐ BUDOKAN	18.30
☐ BUREAU 13	48.80
☐ BURNTIME	39.50
☐ CAMPAIGN 2	98.50
☐ CANNON FODDER 2	48.80
☐ CARRIER COMMAND	9.76
☐ COLONIZATION PL	84.00
☐ CRAZY CARS 2	19.00
☐ CRYSTALS OF ARBOREA	24.00
☐ CUCKOO ZOO PL	48.80
☐ DANGEROUS STREETS	28.00
☐ DAWN PATROL	97.00
☐ DESERT STRIKE	61.00
☐ DREAMWEB	98.80
☐ DUNGEON MASTER	24.40
☐ E - MOTION	9.76
☐ EPIC	27.00
☐ F-19	18.30
☐ FIELOS OF GLORY	48.80
☐ FLIGHT OF AMAZON QUEEN	72.00
☐ FURY OF THE FURRIES	52.40
☐ FUTURE WARS	24.40
☐ GENESIA	50.00
☐ GRAND PRIX UNLIMITED	29.50
☐ GUILTY	48.80
☐ HARPOON 2	48.80
☐ HIGH SEAS TRADER	56.00
☐ HIRED GUNS	36.60
☐ IMPERIUM GALACTICA	19.50
☐ INDIANA JONES ACTION	9.76
☐ ISHAR 2	37.00
☐ ISHAR 3	44.00
☐ KA-50 HOKUM	48.80
☐ KAJKO I KOKOSZ	48.00
☐ KASPAROV'S GAMBIT	67.00
☐ KING'S QUEST 1	30.50
☐ KING'S TABLE	36.60
☐ KINGMAKER	48.80
☐ KLIK & PLAY	84.00
☐ LAMBORGHINI	39.00
☐ LANDS OF LORE	48.80
☐ LEGEND OF VALOUR	24.40
☐ LEISURE SUIT LARRY 6	48.80
☐ LIGA POLSKA MANAGER'95	37.00
☐ LINKS - GOLF	18.30
☐ LITEL DIVIL	69.50
☐ LOW BLOW	29.50
☐ MANAGER PIŁKARSKI	18.00
☐ MANCHESTER UNITED PLC	36.00
☐ METAL MUTANT	24.00
☐ MICROPROSE SOCCER	9.76
☐ MISJA HAROLDA	49.00
☐ NASCAR RACING	73.00
☐ NOMAD	48.80
☐ OPERATION COMBAT 2	24.00
☐ OPERATION HARRIER	9.76
☐ OPERATION STEALTH	24.40
☐ PATRIOT	40.00
☐ PIOTRKÓW 1939	42.00
☐ POLICE QUEST 1	30.50
☐ QUARANTINE	48.80
☐ QUEST FOR GLORY 1	30.50
☐ RALLY CHAMPIONSHIPS	34.70
☐ RAMON'S SPELL	35.00
☐ RETRIBUTION	56.10
☐ RETURN OF THE PHANTOM	48.80
☐ RICK DANGEROUS 1	9.76
☐ RICK DANGEROUS 2	9.76
☐ RISKY WOODS	18.30
☐ ROBINSON'S REQUIEM	56.00
☐ ROBOCOD	9.76
☐ ROOSTER	29.50
☐ SABRE TEAM	40.00
☐ SHADOWCASTER	48.80
☐ SOŁTYS	34.00
☐ SOCCER KID	45.00
☐ SOCCER SUPERSTARS	69.50
☐ SPACE QUEST 1	30.50
☐ SPY MASTER	23.50
☐ SSSM MANAGER PIŁKARSKI	18.50
☐ STAR CRUSAOER	48.80
☐ STORM MASTER	29.00
☐ STUNT CAR RACER	9.76
☐ SUPERFROG	58.00
☐ SWIRUS WINDOWS	40.00
☐ SWIRUS WINDOWS'95	40.00
☐ TASK FORCE	48.80
☐ TEENAGENT	47.00
☐ TESSERAE	36.60
☐ THE GAMES	23.50
☐ TORNADO	57.30
☐ TRANSPORT TYCOON	48.80
☐ TROLLS	25.60
☐ TYRIAN	36.00
☐ UFO:ENEMY UNKNOWN	48.80
☐ UNIVERSE	47.00
☐ UTOPIA	30.50
☐ VINYL BOGINI Z MARSA	29.00
☐ WALLS OF ROME	46.30
☐ WORLD CUP YEAR 94	89.00
☐ WORMS	109.00
☐ X-COM:TERROR Z GŁĘB.PL	84.00
☐ XENON 2	9.76

PC CD-ROM

	zł, gr
☐ 1942 PACIFIC AIR WAR	79.00
☐ A4 NETWORK$	124.00
☐ ACTION SOCCER	75.60
☐ ACTUA SOCCER	116.00
☐ BLOODWINGS	48.80
☐ BRAIN OEAO	109.80
☐ BRETT HULL HOCKEY'95	99.90
☐ BUREAU 13	48.80
☐ BURIED IN TIME	152.00
☐ CAPITALISM	121.00
☐ CHAOS ENGINE	69.90
☐ COMANCHE VS. WEREWOLF	118.00
☐ COMBAT AIR PATROL	67.10
☐ CRUSADER - NO REMORSE	129.00
☐ DREAMWEB	101.00
☐ ENCORE (3GRY)	36.00
☐ ENDORFUN	99.00
☐ EUROFIGHTER2000	185.00
☐ F-14 FLEET DEFENDER GOLD	103.00
☐ FATAL RACING	95.00
☐ FIFA SOCCER' 96	129.00
☐ FIRESTORM -THUNDERHAWK 2	158.00
☐ FLIGHT UNLIMITED	177.00
☐ FOOTBALL LTD	146.00
☐ FRONTIER-FIRST ENCOUNTERS	107.00
☐ GREAT NAVAL BATTLES	165.00
☐ GUILTY	48.80
☐ HELLFIRE ZONE	95.00
☐ HEROES OF MIGHT & MAGIC	146.00
☐ HI-OCTANE	48.80
☐ INCA 1 & 2	122.00
☐ INTERNATIONAL TENNIS OPEN	133.00
☐ KING'S QUEST 7	97.00
☐ KING'S TABLE	36.60
☐ KLIK & PLAY	105.00
☐ KOLEKCJA BIZNES	109.00
☐ KOLEKCJA SYMULATORY LOTU	109.00
☐ KOSHAN CONSPIRACY	72.00
☐ LOROS OF THE REALMS	79.30
☐ MACHIAVELLI - KSIĄŻĘ PL	109.00
☐ MARCO POLO	133.00
☐ MILLENIA	98.00
☐ NAVY STRIKE	104.90
☐ NEW WORLO OF LEMMINGS	48.80
☐ NHL HOCKEY'95	48.80
☐ NOVASTORM	70.00
☐ NOWY TEENAGENT	69.00
☐ PINBALL ILLUSIONS	79.30
☐ PINBALL WORLO	79.30
☐ POWER HOME	79.30
☐ PRIMAL RAGE	118.00
☐ PRISONER OF ICE	125.00
☐ PRIVATEER	48.00
☐ PRO PINBALL THE WEB	98.80
☐ PYROTECHNICA	56.10
☐ RALLY CHAMPIONSHIPS	67.00
☐ RAVENPROJECT	148.00
☐ REBEL ASSAULT 2	165.00
☐ RED GHOST	109.80
☐ RETRIBUTIDN	56.10
☐ RIDDLE OF MASTER LU	145.00
☐ ROAO WARRIOR	107.00
☐ SENSIBLE WORLD OF SOCCER	125.00
☐ SILENT STEEL	183.00
☐ SLIPSTREAM 5000	85.00
☐ SOCCER STARS'96	109.80
☐ STAR CRUSADER	48.80
☐ STAR RANGERS	122.00
☐ STAR TREK	153.00
☐ STONEKEEP	159.01
☐ SUPER STRIKE COMMANDER	48.00
☐ TEKWAR	145.01
☐ THE BITMAP COMPILATION	69.9
☐ TIME GATE - KNIGHT CHASE	136.0
☐ UNIVERSE	47.0
☐ US NAVY FIGHTERS	100.0
☐ US NAVY FIGHTERS - GOLO	123.0
☐ VORTEX	99.9
☐ WALLS OF ROME	51.0
☐ WARCRAFT 2	141.0
☐ WETLANDS	145.0
☐ WING COMMANDER 2	48.0
☐ WING COMMANDER ARMADA	48.8
☐ WINGS OF GLORY	48.8
☐ WITCHAVEN	144.0
☐ WOLFPACK	48.8
☐ WORLD CUP YEAR 94	91.5
☐ WORMS	132.0

Firma Wysyłkowa

Wirtualny Świat

Skrytka Pocztowa 25, 00-956 Warszawa 10
tel. (0-22) 25-81-71

Wysyłka to nasza specjalność

Kupując u nas zyskujesz potrójnie:

– Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu
– Program otrzymujesz najpóźniej w **5 dni** od złożenia zamówienia.
– Kupujesz najtaniej!

Porównaj nasze ceny z konkurencją, oto fragment naszej oferty:

Actua Soccer	116,-
Command & Conquer	142,-
Fatal Racing	96,-
Megapak 4	138,-
Mortal Kombat 3	175,-
Rebel Assault 2	171,-
Stonekeep	159,-
Warcraft 2	142,-

Zadzwoń lub napisz i zamów naszą pełną ofertę.
To nic nie kosztuje!

programy w wersji PC CD-ROM
koszt przesyłki wliczony w cenę programu
cena zawiera podatek VAT
płatność przy odbiorze przesyłki

Prowadzimy wyłącznie sprzedaż detaliczną, wysyłkową.

Sprzedaż Wysyłkowa Gier Komputerowych
Termin realizacji: TYLKO 5 DNI !!!
OKAZJA ! Czynne 7 dni w tygodniu Niskie Ceny !

TOMsoft
ul. Krzywa 4
05-077 Wesoła 4
k/Warszawy
tel./fax. (0-22) 773-19-82

PRZEDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OFERTY:

IBM PC	Ceny w zł.
7 dni 7 nocy	39,00
Harold's Mission	49,00
High Seas Trader	56,00
Ishar III	44,00
Ka-50 Hockum	83,00
Kajko i Kokosz	48,00
Klik and Play PL	84,00
Liga Polska Manager '95	37,00
Manager Piłkarski	24,00
Prawo Krwi	35,00
Ramon's Speel	35,00
Soltys	34,00
Teenagent	47,00
Vinyl - Bogini z Marsa	25,00
Worms	110,00

IBM PC-CD ROM	
11-th Hour	215,00
A4 Nethworks	125,00
Actua Soccer	119,00
Apache	146,00
Asterix	131,00
Battle Isle III	155,00
Buried In Time (3CD)	155,00
Capitalism	122,00
Command & Conquer (2CD)	142,00
Crusader-No Remorse	130,00
Daggers Rage	114,00
Entomorph	155,00
Euro Fighter 2000	185,00
Fatal Racing	96,00
Fate to Black	132,00
Fifa Soccer '96	130,00
Hellfire Zone	96,00
Hexen	173,00
International Tennis	134,00
Knight's Chase (Time Gate)	134,00
Koshan Conspiracy	72,00
Last Dynasty	143,00
Lemmings 3D	155,00
Magic Carpet II	130,00
Marco Polo	134,00
Mortal Combat III	173,00
Master Lu	145,00
Napoleon	95,00
NBA Jam	tel.
NBA Live '96	tel.
Need for Speed	130,00
NHL Hockey '96	155,00
Phantasmagoria (7CD)	160,00
Prisoner of Ice	125,00
Rebel Assault II	185,00
Road Warrior (Quranine II)	108,00
Screamer	153,00
Sensible World of Soccer	126,00
Steel Panthers	tel.
Stonekeep	164,00
Strip Poker Pro	130,00
Su-27 Flanker	161,00
Tekwar ("William Shanter's")	165,00
Terminal Velocity	134,00
Warcraft II	142,00
Werewolf (Comanche II)	119,00
Wing Commander IV	tel.
Witchaven	145,00
Worms	133,00

IBM PC-programy użytkowe	
MS-Dos Retail Uprade	172,00
Windows '95 PL 3,5"	498,00
Windows PL Update CD-ROM	308,00
Windows 3.11 PL 3,5"	376,00
Word 6.0 PLfor Windows 3,5"	848,00
Word PL for Windows '95 3,5"	852,00
Word Translator 3.0 for Windows	143,00
Excel 5.0 PL for Windows 3,5"	848,00
Excel PL for Windows '95	852,00
Office 4.2 PL for Windows	1288,00
Office Professional 4.3 PL for Windows	1544,00

AMIGA	
Alien Breed 3D (A1200)	113,00
Fears (A1200)	56,00
Harold's Mission	50,00
Ishar III	41,00
Liga Polska Manager '96	37,00
Poltergeist	29,00
Prawo Krwi	35,00
Skarb Templariuszy	24,00
Speedway Manager II	23,00
Super Memo PL - CD ROM	78,00
Super Skidmarks	40,00
Taekwondo Master (A1200)	27,00
Worms	99,00

CD-32	
Alien Breed Tower Assault	81,00
Alien Breed 3D	117,00
Chuck Rock & Chuck Rock II	30,00
Fears	71,00
Gloom II	71,00
Gunship 2000	137,00
Litil Divil	133,00
Microcosm	67,00
Pirates Gold	113,00
Premiere & Buba'n Stix	30,00
Rise of the Robots	95,00
Roadkill	50,00
Shadow Fighter	123,00
Super Frog	37,00
Super Memo PL	78,00
Super Skidmarks	68,00
Syndicate & Alfred Chicken	167,00
Ufo-Enemy Unknow	83,00
Wing Commander & Dangerous Streets	58,00
Worms	110,00

Rozpoczynamy sprzedaż:
SONY PlayStation
w formie wysłkowej

Lista gier obejmuje między innymi (dostępne w sprzedaży wysyłkowej): Toshinden,Rapid Reload, Jumping Flash!,Air Combat,Destruction Derby, [illegible] Wipe Out, Novastorm, Warhawk i wiele innych.

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem (prosimy podać typ komputera).

Posiadamy w sprzedaży całość oprogramowania znajdującego się na polskim rynku, w tym także oprogramowanie użytkowe, napędy CD-ROM, karty muzyczne, karty graficzne.

Podane w złotych ceny detaliczne zawierają podatek VAT.

Przesyłka płatna przy odbiorze (+ koszty wysyłki).W przypadku braku danego tytułu na rynku (konieczność sprowadzenia na zamówienie) termin realizacji może się wydłużyć.

Zamówienia oraz wszelkie pytania przyjmujemy listownie, telefonicznie lub faxem pod numerem (0-22) 773-19-82

WIELKA PROMOCJA, TYLKO W LUTYM !

64–BIT INTERACTIVE MULTIMEDIA SYSTEM

695,–

KONSOLA DO GIER
w promocyjnej cenie!

645,–

NAPĘD CD ROM
gratis zestaw 4 CD

JUŻ PONAD 50 TYTUŁÓW W OFERCIE, POLECAMY:

DLA TYCH, KTÓRZY LUBIĄ NAJMŁODSZYCH:

BUBBSY THE BOBCAT	*bajeczna gra platformowa*	95.00
CHECKERED FLAG	*wyścigi samochodzików*	95.00
ZOOL 2	*kolorowa platformówka*	95.00
RAYMAN	*niezwykła gra zręcznościowa*	230.00

DLA TYCH, KTÓRZY LUBIĄ STRZELAĆ:

CYBERMORPH	*na powierzchni planet*	95.00
HOVER STRIKE	*kosmiczny poduszkowiec*	195.00
RAIDEN	*klasyczna super–strzelanina*	195.00
TEMPEST 2000	*historia i grywalność 200%*	230.00

DLA TYCH, KTÓRZY LUBIĄ WALCZYĆ:

DRAGON – BRUCE LEE	*historia i walka*	230.00
KASUMI NINJA	*krew i digitalizowane postacie*	145.00
ULTRA VORTEK	*jedna z najlepszych bijatyk*	265.00
DOOM	*krwawy i super szybki*	265.00

DLA TYCH, KTÓRZY LUBIĄ SPORT:

FIVER PITCH SOCCER	*super piłka nożna*	230.00
SUPER BURNOUT	*wyścigi motocykli*	230.00
VAL D'ISERE SKIING	*narty i snowboard*	230.00
WHITE MAN CAN'T JUMP	*rewelacyjna koszykówka*	195.00

DLA TYCH, KTÓRZY LUBIĄ INNE:

ATARI KARTS	*gokarty*	230.00
ALIEN vs PREDATOR	*super hit*	265.00
FLASHBACK	*przygodowa*	230.00
I–WAR	*przygodowa*	230.00
MISSILE COMMAND 3D	*strzelanina*	230.00
PITFALL	*zręcznościowa*	230.00
SUPERCROSS 3D	*motocykle*	230.00
SYNDICATE	*strategiczna*	230.00
THEME PARK	*strategiczna*	230.00
HOVER STRIKE II	*nowa na CD*	230.00

WKRÓTCE NOWOŚCI !

FIGHT FOR LIVE	*wirtualne walki*
NBA JAM TE	*koszykówka*
MUTANT PENGUINS	*platformówka*
HIGHLANDER (CD)	*przygodowa*
MYST (CD)	*przygodowa*
PRIMAL RAGE (CD)	*dinozaury*
BALDIES (CD)	*strategia*
VARUNA'S FORCES (CD)	*komandosi*
MAGIC CARPET (CD)	*super hit*
F1 RACER (CD)	*formuła 1*
SOULSTAR (CD)	*strzelanina*
ROBINSON'S REQUIEM (CD)	*role playing*

... wiele innych

Wszystkie ceny zawierają podatek VAT.
Ceny na konsole ważne tylko w lutym w sprzedaży wysyłkowej i sklepie firmowym MIRAGE.

MIRAGE

MIRAGE SOFTWARE
03–982 Warszawa, Gen. Abrahama 4
tel.(22) 671 7777, fax (22) 671 7622, e-mail: mirage@ikp.atm.com.pl

CoCo International Ltd.

Tel. (036) 22621 w. 468
Fax (036) 24944

Tytuł	Detal z Vat	Hurt bez Vat
7th Guest	59,90	39,92
11. th Hours	184,90	123,22
Allied General (Panzer General 2)	239,90	159,90
Aces of the Deep	119,90	79,90
Bureau 13	69,90	47,75
Buried in Time	179,90	123,22
Chaos Control	129,90	73,24
Command & Conquer	144,90	93,56
Creature Shock	119,90	79,90
Crusader	133,00	86,64
Critical Path	59,90	39,90
Cyberia	69,90	46,50
Cyberwar	144,90	99,90
Cyclonania	99,90	66,57
Dark Force	139,90	93,23
Delta V	79,90	52,39
Doom II	139,90	93,23
Dragon Lore	65,90	46,58
Ecstatica	72,90	47,04
EF 2000 (TFX 2)	179,90	119,90
Fifa Int. Soccer 96'	133,90	86,64
Fade to Black	133,90	86,64
Flight Unlimited	149,90	101,62
Full Throttle	149,90	99,80
FX Fighter	124,90	86,22
Gabriel Knight	73,90	46,72
Hell	79,90	53,25
Indy Car Race	64,90	43,25
Inferno	69,90	39,89
Iron Helix	69,90	39,92
Ishar 3	89,90	60,04
King Quest VII	109,90	73,24
Legend of Kyrandia 3	159,90	105,96
Lion King Story Book	149,90	101,64
Lost Eden	133,90	86,64
Marine Fighter	99,90	68,20
Mad Dog I	69,90	44,33
Mad Dog 2	69,90	47,57
Magic Carpet 2	134,90	92,56
Megapack 2	142,00	85,00
Megapack 3	134,00	92,00
Menzoberranzan	65,90	43,95
Mirage	179,90	119,89
Mortal Kombat III	186,90	
M.S. Fury 3	149,90	101,64
Myst	124,90	83,23
Nascar Racing	99,90	68,24
Need for Speed	133,90	86,64
NHL HOCKEY 96'	169,90	113,22
Panzer General	63,90	42,58
Phantasmagaria	159,90	103,82
Pocahontas Act. Center	176,90	117,89
Rebel Assault	90,90	60,82
REBEL ASSAULT II	165,90	124,90
Rise of the Triad	85,00	57,24
Sam + Max	89,90	59,89
Sim City 2000	79,90	57,99
Star Trek 25th Anv.	79,90	53,25
Streetfighter 2	85,90	57,24
System Shock	79,90	49,98
Tekwar	174,90	116,55
Terminal Velocity	99,90	66,44
The Big	Tel.	Tel.
Tap Gun	Tel.	Tel.
Transport Tycoon	149,90	99,89
Ufo Enemy Unknown	89,90	59,93
US Navy Fighter Gold	123,90	82,50
USS Ticonderoga	79,90	53,25
Welland	159,90	106,56
Who shot Johnny Rock	49,90	32,46
Wing Commander IV	Tel.	Tel.
Witchheaven	179,90	119,90
Europlus+ Prof. Pack	470,00	320,00
M.S. Cinemania 96'	169,90	109,90
M.S. Encarta 95'	129,90	88,73
M.S. Encarta 96'	239,90	159,90
World Atlas 5.0	49,90	33,30
Mediashare 1 - 18	16,90	11,20
Supergames 1 - 10	19,90	12,00
30 CD's Mediaproducts		299 Zł
Adultshare 1 - 8	25,00	13,90
HotAdultpack	169,90	99,00
Soundspeaker Hill Wall	150	99
CD Writer Philippa CDD 2000 14x Read, 6x Write	4500	3350
Sony CD 55D Double IDE, Access time 250 ms	239	174
Toshiba XM-5302B Quad IDE, ENTER: IDE, Access time 180 ms	569	424

Ponad 600 rozrych tytułow PC CD

Za zamówienia pocztowym

Nowe Tytuły

NBA 96
tel.

Lucas Archive
Rebell Assault, Day of Tentacle, Sam & Max
Indiana Jones, Sampler of LucasArt
Star Wars
149,90 zł

Megapack 4 :
Panzer General, Chaos Patrol, Black Knight, Dragon Lore, Tornado, Ocean Conquerors, Space Ace, Empire Soccer 94, Savage Warrior, Aces of Guardian

Rynek 17 Box 138 44-200 Rybnik

Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju.

MARK SOFT

Każda gra z polską instrukcją!

Nawiążemy kontakt z autorami polskich programów.

W sprzedaży m.in.:

CD32

Alfred Chicken	29,28	Fiere and Ice	45,14	Summer Olympix	46,36
Alien Breed 3D	**119,56**	Gloom	73,20	Super Stardust	79,91
Alien Breed Tower Assault	84,18	Gloom II	73,20	Superfrog	39,04
All Terrain Racing	74,42	Guardian	46,36	Super Skidmarks	70,76
Arcade Pool	52,46	Kingpin	51,24	Pinball Illusions	tel.
Big 6	61,00	Dverkill + Lunar-C	29,28	Trolls	46,36
Chaos Engine	45,14	Roadkill	51,24	Ultimate Body Blows	51,20
Dangerous Streets	46,36	Sensible Soccer	42,70	Whales Voyage	46,36
Fears	73,20	Soccer Superstars	58,56	Whizz	58,56

Amiga

Alfred Chicken A1200	29,28	Gloom Deluxe	61,00	Soccer Superstars A1200	69,54
Alfred Chicken	29,28	Guardian A1200	32,94	Soccer Superstars	69,55
Alien Breed 3D A1200	**115,90**	High Seas Trader A1200	51,24	Summer Camp	19,52
All Terrain Racing	71,98	**Hiper Słownik**	**21,96**	Super Stardust A 1200	79,91
Apidya	28,06	Kingpin	40,26	Super Skidmarks	41,48
Arcade Pool	32,94	**Liga Polska Manager'96**	**39,04**	Super Tennis Champs	48,80
Body Blows Galactic A1200	79,91	**Lost in Mine**	**30,50**	Surf Ninjas A1200	28,06
Brides of Drakula	21,96	Mean Arenas	21,96	Pinball Illusions A1200	tel.
Campaign 2	89,06	**Mentor**	**35,38**	Tornado A1200	57,34
Cardiaxx	19,53	**Metal Combat**	**30,50**	Tornado	54,90
Coala	tel.	**Novopaint**	**36,60**	Total Carnage A1200	21,96
Crystal Dragon	51,24	Ddyssey	48,80	Trolls A1200	25,66
Dangerous Streets	28,06	Dscar A1200	28,06	Trolls	23,18
Dawn Patrol	89,06	Dscar	25,62	Uridium II	39,04
Demon Blue	17,08	Dut to Lunch A1200	29,28	Whizz A1200	34,16
Dreamweb A 1200	89,06	Dverkill A1200	29,28	Whizz	31,72
Dreamweb	89,06	Project-X	39,04	Winter Supersports	23,18
Eksperyment Delfin	**34,16**	Qwak	39,04	World Cup Year '94	
Exile	48,80	Rally Championships A500+/600	42,70	Sensible Soccer, Goal!, Striker,	
F17 Callenge	39,04	Rally Championships A1200	54,90	Championship Manager 93/94	76,86
Fears A 1200	58,56	Roadkill A1200	32,94	**Wisielec**	**19,52**
Flight of the Intruder	26,86	Seek and Destroy	39,04	Worlds of Legend	46,36
Fury of the Furries	52,46	Sensible World of Soccer	84,00	Zeewolf	89,54
Gear Works	28,06	Soccer Stars'96 Fifa Soccer,		Xtreme Rancing A1200	61,00
Genesia	52,46	Dn The Ball, Premier Manager 3			
Gloom A 1200	58,56	Kick Dff 3	109,80		

PC CD ROM

Action Soccer	**75,60**	Napoleon	98,80	Syracuse Language System	
Alien Breed Tower Assault	100,04	**Navy Strike**	**104,92**	English Junior	75,64
• Animals	**42,70**	Picture Perfect Golf	101,26	Syracuse Language System	
Arcade Poot + Overdrive	**86,62**	Pinball Illusions	79,30	English With Voice Recognition	98,80
Atlas of Europe	91,50	Pinball World	79,30	Syracuse Language System	
Brain Dead	109,80	Power Home	79,30	English Senior	75,64
Capitalism	122,00	Pro Pinball the Web	98,80	Tornado	61,00
Cyvil War	101,26	Rally Championships	67,10	Ultimate Body Blows	84,18
Dawn Patrol	101,26	Red Ghost	109,80	• Walls of Rome	51,24
Dreamweb	101,26	• Space Shuttle	51,24	Whizz	39,04
Front Lines	**73,20**	Soccer Stars'96		World Cup Year '94	
High Seas Trader	**73,20**	Fifa Soccer, On The Ball,		Sensible Soccer, Goal!, Striker,	
• Jack Nicklaus Golf	51,20	Premier Manager 3, Kick Dff	109,80	Championship Manager 93/94	91,50
Kingpin	51,24	Star Rangers	122,00	• Worlds of Legend	51,24
Lords of The Realms	79,30	Stunt Driver	30,50	Demo Flair	5,00

PC

Alien Breed	36,60	Genesia	52,46	Trolls	25,62
Alien Breed Tower Assault	87,84	**Harold's Mission**	**51,20**	Valhalla	46,40
Arcade Pool	45,14	High Seas Trader	58,56	Virtuoso	48,80
Campaign 2	98,82	Jonny Duest	28,06	Walls of Rome	46,36
Dangerous Streets	28,06	**Liga Polska Manager '95**	**39,04**	Whizz	35,38
Dawn Patrol	98,82	Dscar	30,50	Winter Supersports	23,18
Demon Blue	17,08	Overdrive	59,78	World Cup Year '94	
Dreamweb	98,82	Rally Championships	34,77	Sensible Soccer, Goal! Striker,	
Evasive Action	48,80	Soccer Superstars	69,54	Championships Manager 93/94	89,06
Front Lines	58,56	Superfrog	59,78	• Worlds of Legend	46,36
Fury of the Furries	52,46	Surf Ninjas	28,06		
Gear Works	21,96	Tornado	57,34		

• – Program posiada instrukcję tylko w języku angielskim.

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za pobraniem pocztowym.

Wszystkie ceny podane są w złotych i są cenami detalicznymi, zawierają w sobie podatek VAT, nie zawierają kosztów przesyłki. Firma MarkSoft wysyła katalogi po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem (prosimy podawać typ kompntera).

Lipińska 2, 00-968 Warszawa, skr. poczt. 114

tel. (0-2) 663-93-90 fax (0-2) 663-92-98

BELL & BELL Sp. z o.o.

ul. Wronia 29/31, 00-846 Warszawa
tel. (0-22) 620-20-44 w. 436, 450
(0-22) 66-22-853

PRACUJEMY PON/PIĄTEK
w godzinach
10.00 – 18.00

Jeżeli CHCESZ mieć OOBRY I SZYBKI KOMPUTER lub już go MASZ i stwierdzasz, że jest ZA WOLNY, a NIE MASZ PIENIĘŻY na jego rozbudowę – wymianę ZAOZWOŃ do nas. POMOŻEMY Tobie POZBYĆ się tego KŁOPOTU.

Amiga 500, 600, CDTV, 1200, CD32, C-64, Atari XE i ST,
PC 386 i 486 SX/DX, Monitory RAM-y, Hard Dyski itp.
a łączną wartość przyjmiemy jako pierwszą wpłatę gotówkową.

– Bank udzieli Tobie kredytu BEZ ŻYRANTÓW.

– JEOYNE wymaganie to pierwsza wpłata minimum 20% wartości sprzętu.

Komputer z procesorem 586-100MHz za 197,-!* z VAT-em

Kolorowy monitor 14"LR, HDD 420MB, 4MB RAM, CD-ROMx4, Karta muzyczna 16bit Stereo, Karta graficzna 1MB PCI SVGA, Głośniki.
+24 miesięczne raty

* RATY NA CAŁĄ POLSKĘ
* PRZYJMUJEMY W ROZLICZENIU UŻYWANE KOMPUTERY
* DOSTAWY DO DOMU KLIENTA ZA DARMO. CAŁY KRAJ!
KUP RAZ A DOBRZE!

Amiga	RATA*	I wpłata 20%	CENA
CD32	34,-	136,-	680,-
A1200 + 630 HDD	106,-	421,-	2099,-
A1200	75,-	299,-	1490,-
A600	39,-	156,-	780,-
A500 (1MB)	33,-	130,-	650,-

Dodatki	RATA	I wpł. 20%	CENA
CD-ROM x2 speed	14,-	59,-	289,-
CD-ROM x4 speed	28,-	116,-	569,-
K. Muz. 16-bit Stereo	17,-	70,-	349,-
Głośniki stereo	5,-	20,-	99,-
Dos 6.22	8,-	32,-	159,-
Windows 3.11 PL	9,-	38,-	189,-
Norton Commander 5.0	10,-	40,-	199,-

OPROCENTOWANIE REALNE JUŻ OD 1,45%! za miesiąc

Ceny zawierają 22% VAT

Można wpłacić kwotę większą niż wymagane minimum 20%

Kredyt można spłacić przed terminem (mniejsze odsetki)

Posiadamy duży wybór bardzo dobrych stolików pod komputer

W skład każdego zestawu komputera BELL wchodzi: Monitor 14" LR, Pamięć RAM Magistrala PCI, Karta Graficzna SVGA PCI 1 MB, Floppy 3.5" 1.4 MB, Sterownik PCI, Klawiatura 101 klawiszy, Obudowa Mini Tower, Mysz z Podkładką.
Opcjonalnie: CD-ROM x4, Karta Muzyczna Stereo 16-bit i Głośniki oraz Oprogramowanie Systemowe. Gwarancja 12 miesięcy. Pozostałe podzespoły wg tabeli.

BELL		RATA* x24 mies.	I wpłata 20%	Cena z VAT	CD-ROM	Monitor	HDD MB	RAM MB	Karta muz. + głośniki
41	486DX 4-100 MHz	86,-	338,-	1690,-	—	—	—	4	—
41 N	486DX 4-100 MHz	155,-	610,-	3049,-	—	kolor 14"LR	420	4	—
42 N	486DX 4-120 MHz	160,-	630,-	3149,-	—	kolor 14"LR	420	4	—
5 CN	586Cyrix 100 MHz	99,-	399,-	1970,-	—	—	—	4	—
5 CN	586Cyrix 100 MHz	169,-	699,-	3390,-	—	kolor 14"LR	420	4	—
5 CP	586Cyrix 100 MHz	197,- 218,-	1190,- 858,-	4290,-	x4	kolor 14"LR	420	4	16-bit + głośn.
75 N	Pentium 75 MHz	140,-	550,-	2750,-	—	—	—	8	—
75 N	Pentium 75 MHz	197,- 213,-	1090,- 838,-	4190,-	—	kolor 14"LR	850	8	—
75 P	Pentium 75 MHz	259,-	1019,-	5090,-	x4	kolor 14"LR	850	8	16-bit + głośn.
90	Pentium 90 MHz	218,-	859,-	4290,-	—	kolor 14"LR	850	8	—
100	Pentium 100 MHz	223,-	879,-	4390,-	—	kolor 14"LR	850	8	—
120	Pentium 120 MHz	254,-	999,-	4990,-	—	kolor 14"LR	850	8	—
133	Pentium 133 MHz	289,-	1139,-	5690,-	—	kolor 14"LR	850	8	—
Płyta INTEL Dopłata		5,-	20,-	99,-					

W skład każdego zestawu Komputera OPTIMUS z Procesorem Pentium INTEL wchodzi: Monitor 14" LR, Pamięć RAM, CD-ROM x4, Oprogramowanie Systemowe, Magistrala PCI, Karta Graficzna SVGA PCI 1 MB, Floppy 3.5" 1.44 MB, Sterownik PCI, Klawiatura 101 klawiszy, Obudowa Mini Tower, Mysz z Podkładką, Twardy Dysk w Wymiennej Ramce, Program „Pierwszy Krok", Program do Automatycznej Konfiguracji OPTI.EXE, Podręcznik Użytkownika w jęz. polskim, Windows 95, 24 miesiące Gwarancji. Pozostałe podzespoły wg tabeli.

Optimus		RATA* x24 mies.	I wpłata 20%	Cena z VAT	CD-ROM	Monitor	HDD MB	Karta muz. + głośniki
5P60	Pentium 60 Mhz	213,-	838,-	4190,-	—	kolor 14" LR	528	—
5P60P	Pentium 60 Mhz	259,-	1019,-	5090,-	x4	kolor 14" LR	528	16-bit + głośn.
5P75	Pentium 75 Mhz	274,-	1079,-	5390,-	x4	kolor 14" LR	850	—
5P90	Pentium 90 Mhz	293,-	1150,-	5750,-	x4	kolor 14" LR	850	—
5P120	Pentium 120 Mhz	356,-	1398,-	6990,-	x4	kolor 14" LR	850	SB16
5P133	Pentium 133 Mhz	381,-	1498,-	7490,-	x4	kolor 14" LR	850	SB16
6P150	Pentium PRO 150 k.graf. 2 MB 16 MB RAM	610,-	2398,-	11990,-	x4	kolor 14" LR	1080	—

Zachowaj rachunek za sprzęt komputerowy i oprogramowanie, możesz odliczyć do 720 zł od dochodu podlegającego opodatkowaniu.

Nasze Ulubione...

Lutowe wydanie MANGA ROOM otwieramy materiałem, w którym znajdują się bardzo krótciutkie opisy tego, co cieszy się największym powodzeniem na świecie. Postaramy się opisywać Anime czyli filmy na kasetach, jak również Manga czyli komiksy, które uważamy za godne polecenia. Będziemy podawać najważniejsze dane co do czasu trwania filmów, producenta, autora, wydawcy itp. Niektóre z filmów będą opisywane oddzielnie, a niektóre jako całe serie. Tak więc jeżeli seria będzie zajmować np. 5 kaset, podamy czasy trwania każdej z nich. Czekamy na wasze uwagi.

AKIRA

Wydawca: Manga Entertainment
Czas trwania: 124 min.
Styl: Cyberpunk
Od lat: 15
Dostępne wersje: po angielsku i po japońsku z angielskimi napisami
Na podstawie komiksu Katsuhiro Otomo
Opis: Kaneda i Tetsuo to członkowie jednego z motocyklowych gangów. Przez przypadek zostają wplątani w tajny eksperyment wojskowy. W Tetsuo budzi się ponadnaturalna moc, z którą nie może dać sobie rady. Gdy ogarnięty szaleństwem rozpoczyna niszczenie miasta, jedynie Kaneda może go powstrzymać... Głęboki, ambitny film SF. Kultowy.

URUSEI YATSURA: ONLY YOU

Wydawca: Anime Projects
Czas trwania: 101 min.
Styl: Romantyczna komedia
Od lat: PG
Dostępna wersja: po japońsku z angielskimi napisami
Na podstawie postaci stworzonych przez Rumiko Takahashi
Opis: Pierwszy film kinowy z tej serii. Znany szkolny podrywacz Ataru Maroboshi zostaje o dziwo poderwany przez księżniczkę z kosmosu o imieniu Elle. Jego dotychczasowa dziewczyna-żona Lum, również księżniczka z kosmosu, nie jest tym zachwycona i chce odzyskać ukochanego.

CYBER CITY OEDO 808

File 1: Virtual Death
File 2: Psychic Trooper
File 3: Blood Lust
Wydawca: Manga Entertainment
Czas trwania: 42, 46, 40 min.
Styl: Cyberpunk
Od lat: 15
Dostępne wersje: po angielsku
Opis: Trzech warunkowo zwolnionych przestępców zostaje wcielonych do policji w celu wykonywania bardzo ryzykownych zadań. Ich ucieczce ma zapobiec, mogąca w każdej chwili eksplodować obroża zamontowana na szyi każdego z nich.

GUNBUSTER 1 – 6

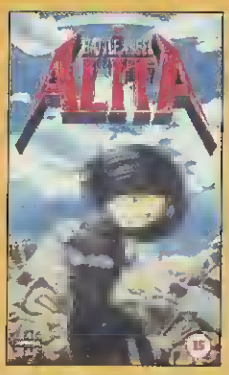
Wydawca: Kiseki
Czas trwania: 3x 55 min.
Styl: SF
Od lat: PG
Dostępne wersje: po japońsku z angielskimi napisami
Reżyseria: Hideaki Anno
Opis: Noriko Takaya postanawia zostać pilotem tak jak jej ojciec, który zginął w kosmosie zaatakowany przez obcych. Razem ze swoją przyjaciółką-partnerką Kazumi Amano pilotują potężnego robota będącego jedyną nadzieją ludzkości stojącej na granicy zagłady.

OH MY GODDESS! 1 – 5

Wydawca: Anime Projects
Czas trwania: 29, 29, 29, 29, 40 min.
Styl: Romantyczna komedia
Od lat: U
Dostępna wersja: po japońsku z angielskimi napisami
Na podstawie komiksu Kousuke Fujishimy pod tytułem „Aa Megamisama!"

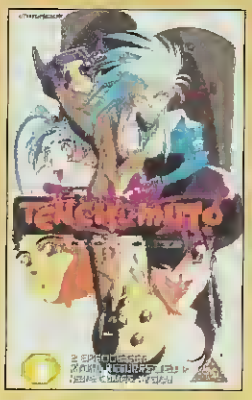
Opis: Morisato Keiichi, młody student, chcąc zamówić telefonicznie kolację dostaje w zamian niespodziewaną przesyłkę – Belldandy, prawdziwą boginię z niebios.

BATTLE ANGEL ALITA



Wydawca: Manga Entertainment
Czas trwania: 45 min.
Styl: Cyberpunk
Od lat: 15
Dostępna wersja: po angielsku
Na podstawie komiksu Yukito Kishiro pod tytułem „GUNNM"
Opis: Dr Ido, lekarz cyborgów odnajduje szczątki dziewczyny–robota z odległej przeszłości. Nadaje jej imię Alita i przywraca ją do życia. Alita nie pamięta swojej przeszłości, ale za to ma niesamowite zdolności w walce.

TENCHI MUYO! 1 – 4



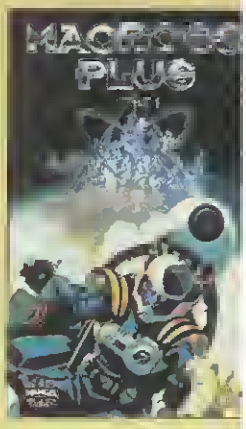
Wydawca: Pioneer
Czas trwania: 60, 60, 60, 45 min.
Styl: Komedia SF
Od lat: PG i 15
Dostępna wersja: po angielsku
Opis: Typowy „schoolboy" Tenchi Masaki wpada w kłopoty gdy podczas wakacji u dziadka, przypadkowo przywraca do życia śpiącego od 700 lat demona. Wyrwany z długiego snu demon Ryoko ma formę pięknej dziewczyny i nie za bardzo jest zadowolony z przymusowej drzemki. Zaraz potem pojawiają się jeszcze inne panienki z kosmosu.

BUBBLEGUM CRISIS 1 – 8

Wydawca: Anime Projects
Czas trwania: 53, 30, 30, 40, 45, 47, 49, 50 min.
Styl: Cyberpunk
Od lat: PG
Dostępna wersja: po angielsku i po japońsku z angielskimi napisami
Opis: Ponadnarodowa korporacja Genom produkuje roboty podobne to terminatorów o nazwie Boomer. Boomery często wymykają się z pod kontroli, a wtedy wkraczają do akcji Knight Sabers – cztery dziewczyny uzbrojone z specjalne pancerne kostiumy. BGC to klasyczny cyberpunk popularny już wiele lat.

MACROSS PLUS 1 – 4

Wydawca: Manga Entertainment
Czas trwania: 45, 39, 42, czwarta część jeszcze nie wydana
Styl: SF
Od lat: PG
Główny reżyser i mecha designer: Shoji Kawamori
Opis: Odrębna historia dziejąca się w Macross Universe. Dwóch pilotów, Isamu Dyson i Guld Bowman, pracują w tajnym programie budowy najnowszej Valkirii – kosmicznego myśliwca. Pomiędzy ich rywalizację zostaje wplątana Myung, ich dawna miłość z przeszłości aktualnie producentka najpopularniejszej wirtualnej piosenkarki Sharon Apple. Sytuacja wymyka się spod kontroli kiedy Sharon ingeruje w ten trójkąt. W filmie zastosowano grafikę komputerową.



■ Angielskie pismo AnimeFX stara się trzymać rękę na pulsie we wszystkim co dzieje się w świecie Mangowo-Animowym. W numerze 10 (styczeń) w rubryce newsów wyczytaliśmy, że firma Argo Press po wielkich sukcesach w Anglii, USA, Kanadzie, Australii i Nowej Zelandii ma zamiar wydawać Mangę pod tytułem STAR BLAZERS (znaną również pod nazwą SPACE BATTLESHIP YAMATO) również w innych, nie tylko angielskojęzycznych krajach, w tym również w Polsce. Postaramy się to sprawdzić. STAR BLAZERS to historia kosmicznego krążownika i jego załogi. Klasyczna Manga jak również serial TV nawiązują do idei Star Treka i innych podobnych produkcji.

■ Najnowszy produkt największego dystrybutora Anime w Anglii MANGA ENTERTAINMENT to reinkarnacja klasycznej mangi GIANT ROBO, autorstwa Mitsueru Yokohamy. Ciekawostką jest fakt, że muzyka skomponowana przez Masamichi Amano została wykonana przez Orkiestrę Filharmonii Narodowej w Warszawie! GIANT ROBO to potężny robot sterowany przez dwunastoletniego chłopaka Daisaku Kusamę w walce przeciw ciemnej organizacji BIG FIRE, która dąży do dominacji nad światem. Daisaku i GIANT ROBO należą do specjalnej grupy sformowanej przez Międzynarodową Policję do walki z demoniczną BIG FIRE. GIANT ROBO to wielkie roboty i szybka akcja w stylu retro.

■ Ponieważ nie wszyscy mogli obejrzeć nadane z zaskoczenia przez CANAL+ filmy Hiyao Miyazakiego, informujemy, że zarówno „Szkarłatny Pilot" jak i „Totoro" zostaną wyemitowane ponownie. „Szkarłatny Pilot" dn. 28 lutego o godz. 14.00, natomiast „Mój Sąsiad Totoro" dn. 12 lutego o godz. 9.40. Warto obejrzeć!

■ Ponadto na CANAL+ ukaże się film animowany „Maska Batmana" chociaż to nie Manga, to jednak też warto obejrzeć.

BUBBLEGUM CRISIS

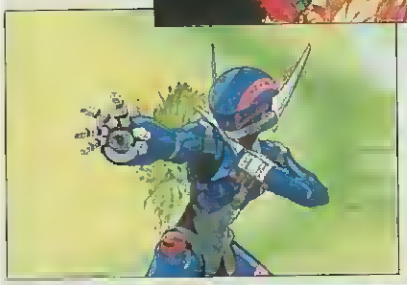
Projekt postaci: *Kenichi Sonoda*, **Scenariusz:** *Toshimoshi Suzuki*, **Reżyseria:** *Katsuhito Akiyama*

Film Science Fiction utrzymany w modnym w latach 80-tych stylu Cyberpunk. Akcja rozgrywa się w latach trzydziestych XXI wieku w MegaTokyo. Film opowiada o grupie czterech kobiet (SYLIA, PRISS, LINNA, NENE) tworzących grupę najemniczek o nazwie KNIGHT SABERS. Ich głównym przeciwnikiem jest wielka międzynarodowa korporacja GENOM specjalizująca się m.in. w budowie humanoidalnych robotów. Głównym wątkiem filmu jest walka bohaterek ze zbuntowanymi robotami. W środowisku fanów Anime jest to film kultowy, powszechnie uważany za klasykę gatunku.

PG

8 części ***Za wiedzą rodziców***

Tak wygląda ochydny Boomer



Niewiele jest miast na świecie, które byłyby tak wiele razy narażone na pogrom. Należy do nich bezapelacyjnie Tokio – po raz pierwszy zniszczone podczas Wielkiego Trzęsienia Ziemi „Kanto" w 1923 r., a niedługo później przez dywanowe naloty podczas Drugiej Wojny Światowej. Mimo takich przeciwności mieszkańcy potrafili za każdym razem przywrócić świetność swojemu miastu. Jest jednak rok 2032, siedem lat po drugim „Kanto". Mega Tokio stało się najbardziej przeludnionym miastem na Ziemi, sercem światowego przemysłu, biznesu, największym węzłem informacyjnym oraz źródłem światowych konfliktów. Po ostatnim katakliźmie powstała korporacja GENOM, która dzięki swojej sile zaczęła władać nie tylko światową gospodarką ale również polityką i siłami zbrojnymi. Ich siedziba to podobny do potężnej świątyni Genom Tower – górujący nad miastem drapacz chmur wysoki na prawie 1000 metrów, przez wielu nazywany Nową Wieżą Babel. Produktem flagowym Genomu, który zrewolucjonizował światowe rynki, są Boomery. Są to roboty będące kombinacją technologii biocybernetycznych oraz sztucznej inteligencji. Pionierem nowej technologii był doktor Vyacheslav Stingray (Stingrowicz). Genialny naukowiec, który jednak okazał się nie dość posłuszny wobec kierownictwa firmy. Zginął podczas wypadku w swoim laboratorium, tuż po ukończeniu prac nad nową technologią.

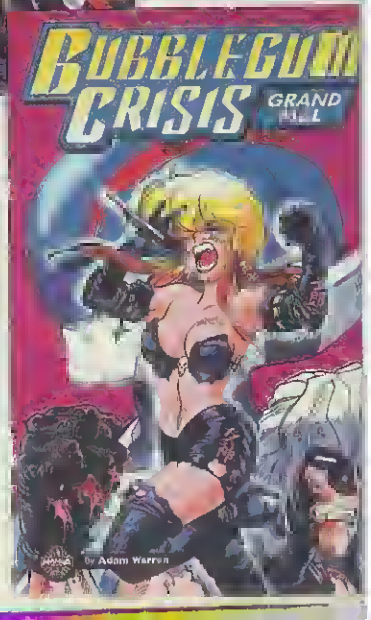
Prace doktora posłużyły do produkcji pożytecznych Boomerów przeznaczonych do ciężkich prac w przemyśle i niebezpiecznych zadań w kosmosie, lecz niestety również do produkcji wersji bojowych. Są to przerażające cyborgi, wyposażone w rozmaitą broń wbudowaną w ich korpusy – od miotaczy energii po silniki odrzutowe. Mimo zakazu ich produkcji bojowe Boomery pojawiają się od czasu do czasu w Mega Tokio siejąc zniszczenie, a ich jedyny producent – Genom kwituje każde zajście zdawkowym „no comment".

Aby utrzymać pod kontrolą szalejące roboty utworzono specjalny oddział policji o nazwie AD Police. Policjanci wyposażeni w ciężką broń, opancerzone kombinezony i uzbrojone w małokalibrowe działka helikoptery mają zwalczać przestępstwa dokonywane z użyciem cyborgów oraz polować na uszkodzone, szalejące sztuki. Mimo dobrego wyposażenia jednostek AD Police i poświęcenia policjanci są bezradni.

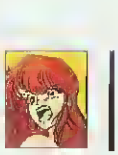
Na szczęście w Mega Tokyo pojawia się jeszcze jedna siła mogąca powstrzymać szalejący żywioł. KNIGHT SABERS – grupa czterech młodych kobiet wyposażonych w bojowe kostiumy (hard suits). Grupą dowodzi Sylia Stingray, córka doktora Stingraya, a pancerne

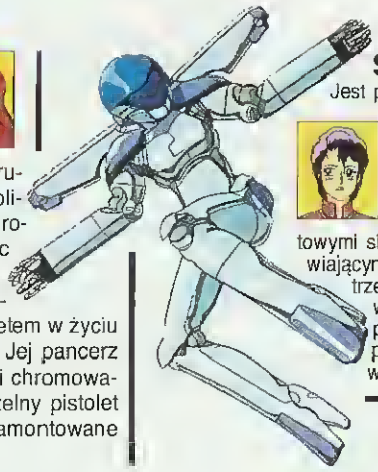
◀ *Jeden z wielu kompaktów z muzyką z filmu.*

Okładka amerykańskiej mangi Adama Warrena ▼

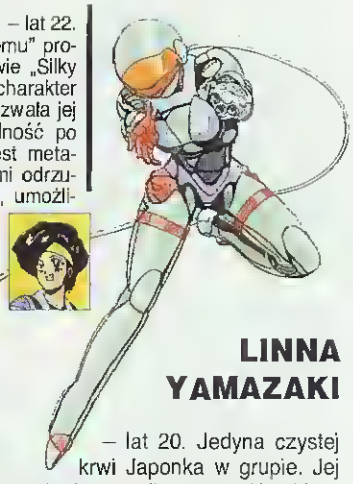


PRISS ASAGIRI – lat 19. Specjalista d/s walki w Knight Sabers ale również utalentowana piosenkarka w grupie hard rockowej „The Replicants". Osierocona w 2025 roku w wyniku trzęsienia ziemi. Mając 17 lat Priss straciła swojego chłopaka, który został zabity przez ludzi Genomu. Od tego momentu jej jedynym celem w życiu jest pomszczenie śmierci ukochanego. Jej pancerz ma kolor ciemnoniebieski z czerwonymi chromowanymi dodatkami, uzbrojony w szybkostrzelny pistolet wyrzucający ostre igły oraz posiada zamontowane działko plazmowe.

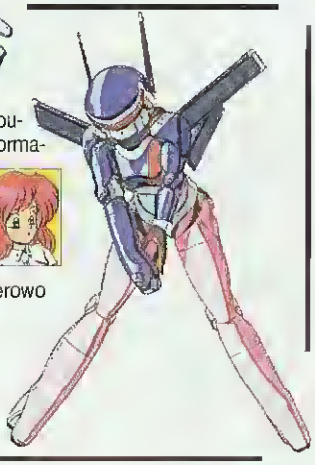




SYLIA STINGRAY – lat 22. Jest przywódcą grupy, a „po cywilnemu" prowadzi sklep z bielizną o nazwie „Silky Doll". Sylia ma bardzo silny charakter i zdolności przywódcze, co pozwala jej prowadzić całą swoją działalność po śmierci ojca. Pancerz Sylii jest metalicznoniebieski z wbudowanymi odrzutowymi skrzydłami o zmiennej geometrii, umożliwiającymi szybkie wzbicie się w powietrze, w jego prawe ramię wbudowane jest energetyczne ostrze pozwalające ciąć najgrubsze pancerze oraz „disraptor" w prawym nadgarstku.



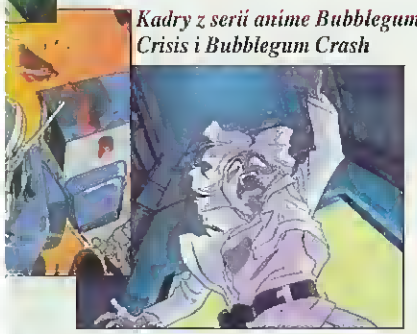
LINNA YAMAZAKI – lat 20. Jedyna czystej krwi Japonka w grupie. Jej zadanie to walka wręcz. Kombinezon Linny jest zielony z pomarańczowym wizjerem i czerwonymi dodatkami. Jej broń stanowią dwie zamontowane z tyłu hełmu, ostre jak brzytwa wstążki. Na końcu jej prawego ramienia znajduje się „knuckle bomber" – pięść z elementami wytwarzającymi wystarczająco dużo energii, aby zadać w razie potrzeby decydujący cios.



NENE ROMANOVA – lat 18. Pracuje w sekcji komputerowej AD Police, co pozwala jej na uzyskiwanie użytecznych informacji. Słodziutka (kawaii), rozgadana i często zbyt rozkojarzona Nene jest łącznościowcem i komputerowym ekspertem. Jej pancerz jest niebieski od pasa w górę a różowy w dół. Wyposażony jest w całą niezbędną elektronikę, przez co nie pozwala na zamontowanie zbyt wielu systemów obronnych. Jedyną bronią Nene jest komputerowo sterowany laser w jej prawym ramieniu.

バブルガム クライシス [音楽集]

Bubblegum CRISIS



Kadry z serii anime Bubblegum Crisis i Bubblegum Crash

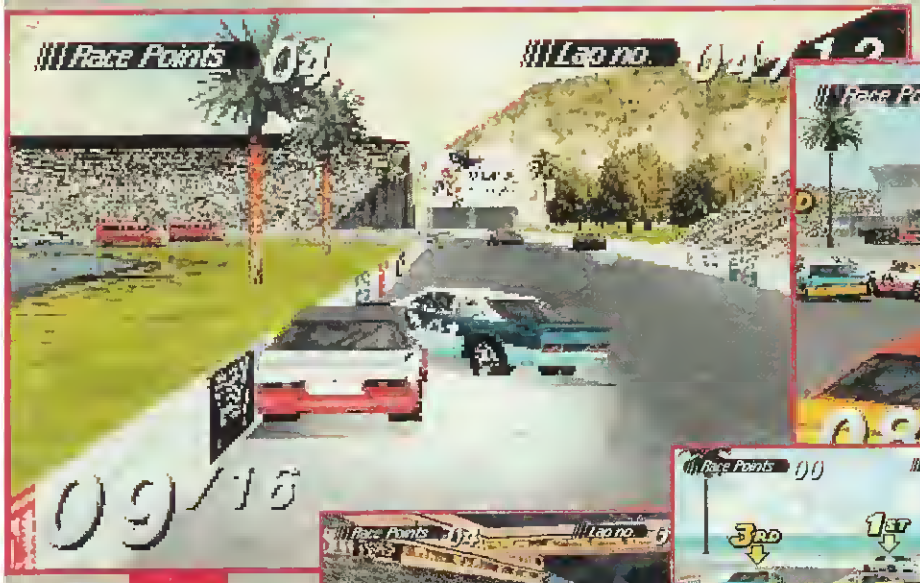
kombinezony to jedna z jego starych, zapomnianych prac. Dzięki tym kostiumom, ale także dzięki własnej sprawności Sylia, Priss, Linna i Nene są w stanie dać sobie radę z każdym.

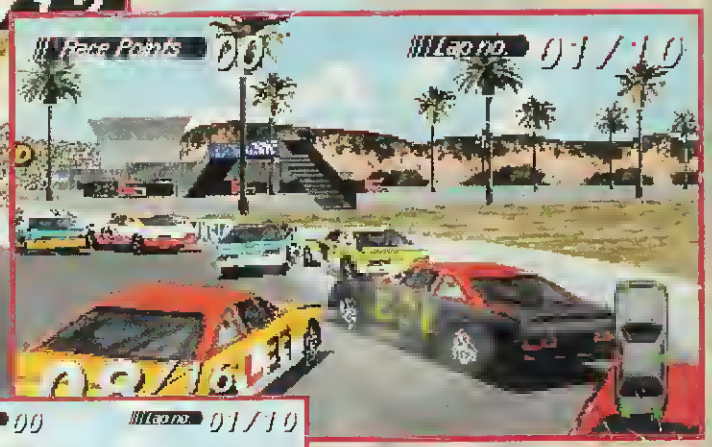
Bubblegum Crisis to chyba najbardziej popularna seria wśród fanów anime. Jej twórcy dokonali czegoś, czego nikt wcześniej nie zrobił. Połączyli szybką, cyberpunkową akcję z szybką rockową muzyką („Konya Wa Hurricane" – temat główny śpiewany przez Priss). Jest to moja ulubiona muzyka z anime. Zostało wyprodukowanych kilkanaście kompaktów z muzyką z serii wciąż sprzedających się jak świeże bułeczki, mimo iż BGC ma już ponad 5 lat. Idąc za ciosem firma odpowiedzialna za sukces BGC wyprodukowała jeszcze dwa OAV'y z teledyskami z muzyką,

a dwa lata później seria doczekała się dalszego ciągu pod nazwą BUBBLEGUM CRASH. Sequel przez wielu fanów nie jest jednak uważany za kanon gdyż stworzyli go inni autorzy, a postacie odbiegają nieznacznie od pierwowzorów. O popularności serii może świadczyć powstanie mangi narysowanej przez... Amerykanina. Adam Warren stworzył nową przygodę Knight Sabers, która bardzo spodobała się ich twórcy Kenichi Sonodzie, który stwierdził: „Mimo, że BGC to dla mnie już historia, było mi bardzo przyjemnie widzieć w Ameryce te same postacie, które sam kiedyś stworzyłem. Dobra robota, Adamie!".

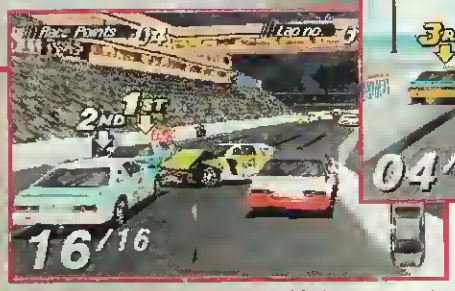
Mr Root

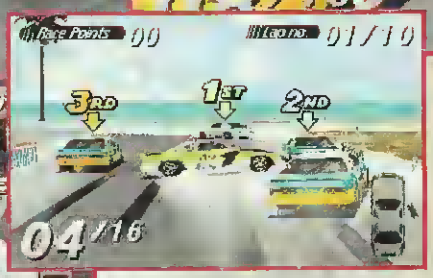
© Artmic, © Youmex, © AnimEigo
© Adam Warren, Manga Entertainment Inc.





DESTRUCTION DERBY



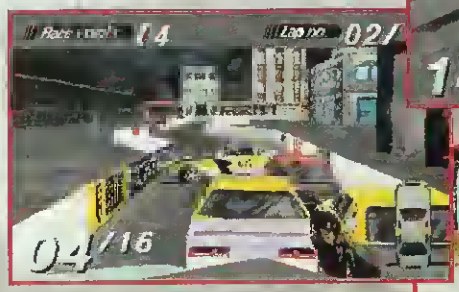


Kierowcy, mamrocząc przekleństwa z nienawiścią patrzyli na siebie. Wielu chciało wygrać, ale wszyscy chcieli przeżyć. Na widok żółtego światła mocniej ścisnęli kierownice. Rozpoczynało się DESTRUCTION DERBY!

Sprawa jest prosta – zwycięży ten, kto przeżyje! Wyścig zaczyna się niewinnie – samochody czekają na swoich miejscach na znak startera. Ale to tylko pozory. Z chwilą startu jedyną zasadą jest brak zasad. Wszystkie chwyty dozwolone.

Po pierwszym okrążeniu na torze panuje nieopisany chaos. Wszyscy się zderzają, przycierają, zajeżdżają drogę, obijają, niekiedy wręcz taranują. Wraki pozostają na torze i powiększają tylko zamęt – jeszcze jedna przeszkoda do ominięcia. Już po chwili samochody zupełnie nie przypominają tych wspaniałych sportowych aut, które raptem kilka minut temu rozpoczynały wyścig. Powybijane szyby, pourywane zderzaki, pogięte maski, zdezelowane karoserie... Wydawałoby się, że takie maszyny nie mogą już jeździć, ale one na przekór zdrowemu rozsądkowi kontynuują swój szaleńczy taniec. Zderzają się, dachują, koziołkują, przerywają bandy...

Tak przedstawia się klimat DESTRUCTION DERBY – gry, która już od dłuższego czasu odnosi sukcesy na konsoli SONY PLAYSTATION. Teraz także właściciele PeCetów mogą oddać się szaleńczej rywalizacji. Na obu platformach gra wygląda podobnie, przy czym wydaje się, że wersja konsolowa chodzi nieco płynniej. Na PC gra pracuje tylko w trybie VGA, a szkoda, gdyż PSYGNOSIS mogła się pokusić o przygotowanie trybu SVGA. Grafika jest w porządku, ale nie są to ambitne rozwiązania. Pod względem graficznym SCREAMER, a nawet NEED FOR SPEED prezentują się nieco lepiej. Jednak DESTRUCTION DERBY to przede wszystkim fenomenalny klimat. Klimat ostrej, brutalnej, a nawet krwawej walki. Wszystkie efekty podporządkowane są budowaniu takiego właśnie klimatu – na torze co rusz powstają ogromne karambole, auta jeżdżą z powyginanymi maskami, z silników snują się smużki czarnego dymu... Każda stłuczka wygląda bardzo sugestywnie – kawałki karoserii fruwają w powietrzu, słychać trzask pękających szyb, okrzyki zachwyconej publiczności.



W zderzeniach często bierze udział kilka, a niekiedy nawet kilkanaście aut – widok po prostu nie do opisania! Samochody sprawiają wrażenie niezniszczalnych – zderzenia przy ogromnych prędkościach owocują jedynie pogięciem karoserii. Jednak nie do końca jest to prawdą. Auta wytrzymują wiele, ale w pewnym momencie uszkodzenia są tak duże, że nie można kontynuować jazdy. Poza tym zniszczenia wpływają na charakterystykę jazdy – spada prędkość, zawodzi układ kierowniczy, hamulce...

Och Panie!!! Jeżdżą jak Polacy.

Chcąc popełnić motoryzacyjne samobójstwo mamy dość duży wybór scenerii – nadmorski bulwar, tor wyścigowy, ulice miasta, autostrada. Jest nawet trasa, na której znajduje się skrzyżowanie równorzędne – chyba nie muszę mówić co się tam dzieje. Rywalizacja ma różne oblicza – można wymiatać na czas, wziąć udział w dwóch rodzajach wyścigów, ścigać się w turniejach, walczyć jeden na jeden lub zmierzyć się w tytułowym DESTRUCTION DERBY. Podczas tego ostatniego walka toczy się na wielkim placu i z szesnastu startujących samochodów może pozostać na chodzie tylko jeden.

Podczas wyścigów automatycznie tworzone są filmy, które można później obrabiać. Kilka kamer, możliwość tworzenia własnych ujęć, efekty specjalne – utalentowani amatorzy dziesiątej muzy mają duże pole do popisu.

DESTRUCTION DERBY to jedna z topowych pozycji wśród wyścigów samochodowych. Takiego klimatu szaleńczej jazdy nie stworzył dotąd żaden program. Widać, że firma PSYGNOSIS dzięki koncernowi SONY wraca do czołówki producentów gier. Szczerze polecam DESTRUCTION DERBY wszystkim miłośnikom wyścigów samochodowych. Zawód wykluczony, parę ładnych godzin spędzisz wyczyniając najdziksze ewolucje...

KaYteck

Sony Psygnosis'95

PC DOS — 1 CD

486DX/66 ■ 8 MB RAM ■ 20 MB HDD
VGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI

PlayStation

Autoryzowany dystrybutor — zapowiedź: luty
IPS Computer Group (PC CD)
Lanser (PlatStation)

Za: fenomenalny klimat, grafika, efekty
Przeciw: brak trybu SVGA